GRAFIKMEILENSTEINE FÜR PC
Special auf 8 Seiten: Vom einfachen Pixel zur Ultra-HD-Grafik

Terminverschiebung, neue Features und dafür Online-Zwang?



PC Games
Wissen, was gespielt wird
MAGAZIN

H1Z1
Der Zombie-Shooter von Sony Online: Konkurrenz für DayZ und Co.?

HEROES OF THE STORM
Die Closed Beta ist endlich da: So spielt sich Blizzards Moba!

THE WITCHER 3
Exklusive Anspieleindrücke auf acht Seiten: Wir haben den Höhepunkt der Geralt-Saga als erste Redaktion Deutschlands mehrere Stunden gezockt!

PC GAMES GIBT'S AUCH ALS PC GAMES EXTENDED MIT 2 DVDS UND TOP-VOLLVERSION!

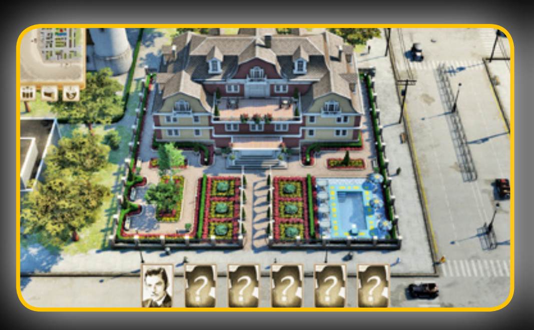
AUSGABE 270
02/15 | € 3,99
www.pcgames.de
Österreich € 4,50; Schweiz sfr 7,00; Luxemburg € 4,80



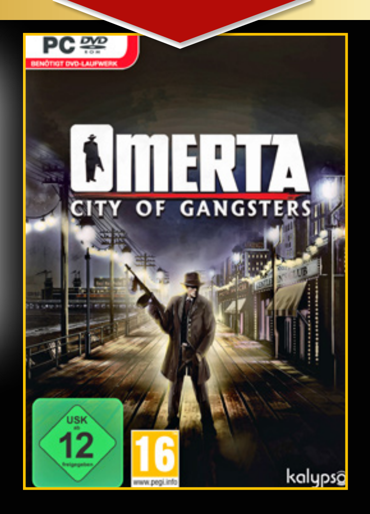

ERHÄLTLICH AB 30.01.2015*
*Release-Datum vorerst nur für Österreich/Schweiz bestätigt.
JETZT VORBESTELLEN
DYING LIGHT
GOOD NIGHT GOOD LUCK
XBOX ONE
PS4
PlayStation Network
PC DVD ROM
DYING LIGHT © Techland 2015. Published and Distributed by Warner Bros. Home Entertainment Inc. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. "", "PlayStation" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s15)
TECHLAND
18
www.pegi.info

... und das ist auf der DVD:

VOLLVERSION auf DVD







OMERTA: CITY OF GANGSTERS

Die 1920er-Jahre in Amerika waren geprägt durch die Prohibition und wildes Gangstertreiben. In genau diese Epoche versetzt euch *Omerta: City of Gangsters*. Der Mix aus Aufbau-, Strategie und Rollenspiel lässt euch in die Rolle eines aufstrebenden Ganovenbosses schlüpfen, der mit nur fünf Dollar im Gepäck sein Glück zu machen versucht. Errichtet Spelunken, Bars, Casinos und Bordelle, heuert neue Schergen an und verschafft euch Respekt in den Stadtvierteln. Kämpfe bestreitet ihr in taktischen Rundengefechten. Besonders die stimmige Jazz- und Swing-Musik sowie die schrägen Sprüche der Gangster-Charaktere tragen zur Atmosphäre des Spiels bei. In der 20 Levelkarten umfassenden Einzelspielerkampagne habt ihr unterschiedlichste und abwechslungsreiche Gangster-Aufgaben zu meistern. Klar, dass dies die örtliche Polizei unterbinden möchte, also seid wachsam.

INSTALLATION UND AKTIVIERUNG

Voraussetzung für die Nutzung des Spiels ist ein Steam-Account. Fordert zunächst eure persönliche Steam-Seriennummer über pcgames.de/codes an (siehe Hinweis unten). Dann startet ihr Steam und aktiviert das Spiel (Menüpunkt „Spiele“ -> „Ein Produkt bei Steam aktivieren“). Zum Starten des Spiels ist außerdem ein kostenloser Kalypso-Account notwendig.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows XP SP3 32-bit/Vista SP2/ Windows 7, Core 2 Duo E4400/AMD 64SX 4200+, Geforce 8800GS/Radeon, HD 2900, 2 GB RAM, 5 GB HD frei

Empfohlen: Windows 7 64-bit, Quad-Core Q6400/Phenom II X4, Geforce GTX 460/Radeon HD 5870, 4 GB RAM

FAKTEN ZUM SPIEL:

- Stimmiges Gangster-Setting im Amerika der 1920er-Jahre
- Umfangreicher Aufbauteil
- Taktische Kämpfe im Stil von *Jagged Alliance 2*
- Stilvolle Swing- und Jazzmusik
- Abwechslungsreiche Missionen
- Gute Vertonung
- Kampagne mit ca. 20 Stunden Spielzeit
- Einsteigerfreundliches Gameplay
- Viele Rollenspielelemente für eure Charaktere verfügbar
- Komplett in Deutsch



INHALT DER 1. DVD

VOLLVERSION
- Omerta: City of Gangsters

DEMO
- Randal's Monday

MAGAZIN
- Assetto Corsa 1.0.1: Ruf CTR Yellowbird auf dem Nürburgring
- Assetto Corsa 1.0.1: Mazda 787B auf Spa-Francorchamps
- Meisterwerke: F.E.A.R.
- Vollversion: Omerta – City of Gangsters

VIDEOS (TRAILER)
- Games TV 24

TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)

VIDEOS (TEST)
- Blackguards 2

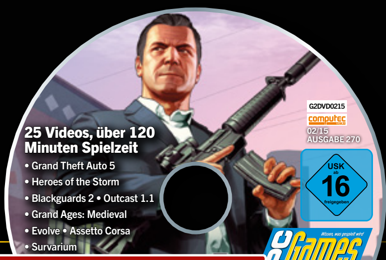
VIDEOS (VORSCHAU)
- Heroes of the Storm
- Outcast
- Survarium

INHALT DER 2. DVD

VIDEOS (MAGAZIN)
- Best of 2014: Die PC-Geheimtipps des Jahres
- Best of 2014: Die wichtigsten PC-Spiele
- Die PC-Spiele mit den deftigsten Systemanforderungen 2015
- Die Trends des Spielejahrs 2014
- Die wichtigsten Spiele 2015
- Entwicklerlegenden kehren zurück
- GTA 5 - Charakterprofil Franklin
- GTA 5 - Charakterprofil Michael
- GTA 5 - Charakterprofil Trevor
- GTA 5 - Freizeitaktivitäten
- GTA 5 - Fremde und Freaks

TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)

VIDEOS (TRAILER)
- Assassin's Creed: Unity – Dead Kings
- Evolve
- Final Fantasy XV
- Games TV 24
- Grand Ages: Medieval
- Grand Theft Auto Online Heists
- Life is Strange
- Technobabylon



* Eure persönliche Seriennummer für die Installation unserer DVD-Vollversion *Omerta: City of Gangsters* erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (S. 66/67, nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

EDITORIAL

Eine Verabredung mit dem Hexer


Wolfgang Fischer, Chefredakteur

FREITAG | 17. Dezember 2014
Weil wir nette Menschen sind, unterstützen wir die Kollegen unseres PS4-Schwestermagazins play[4] in den letzten Zügen ihrer Vorweihnachtsproduktion und arbeiten parallel an der neuen digitalen Ausgabe der PC Games, die tatsächlich noch rechtzeitig fertig wird. Das Ergebnis kann sich sehen lassen, nicht zuletzt, weil wir nach einigen technischen Schwierigkeiten in der Vergangenheit nun endlich eine plattformübergreifende Lösung gefunden haben, die nicht nur auf dem iPad problemlos funktioniert. Mehr dazu und zu den vielen neuen Features und Möglichkeiten rund um die neue digitale PC Games findet ihr auf unserer Service-Seite (S. 112).

DIENSTAG | 23. Dezember 2014
Wer hätte das gedacht? Das schönste Weihnachtsgeschenk bekommen wir schon einen Tag vor dem Fest! Die Bestätigung, dass unsere Titelstory zu *The Witcher 3* nach mehreren Monaten Vorbereitung jetzt endlich klappt, ist da! Weniger schön: das Ganze wird zu Beginn des neuen Jahres gleich eine zeitlich richtig enge Nummer mit viel Stress für unseren *Witcher*-Experten Felix, bei der noch einiges schief gehen kann. Aber für ein Date mit dem Hexer nehmen wir das gerne in Kauf!

MITTWOCH | 5. Januar 2015
Wer kennt das nicht: Kaum wieder in der Arbeit, ist der Erholungseffekt des Urlaubs wie weggewischt. Das neue Jahr fängt dann auch gut an: Kollege Matti meldet sich krank ab. Das macht die schwierige Produktion noch ein wenig kniffliger. Mal sehen, was uns noch an Überraschungen bevorsteht.

DIENSTAG | 11. Januar 2015
Nach knapp einer Woche ohne Hiobsbotschaft kommt es jetzt knüppeldick: Rockstar verschiebt *GTA 5*, zwei Wochen vor der geplanten Veröffentlichung. Für uns besonders ärgerlich, denn wir hatten zum Start des Titel ein hübsches Extra für euch geplant. Naja, aufgeschoben ist nicht aufgehoben. Wenigstens ist das Artwork für unsere Titelgeschichte mittlerweile da. Und weil man auf dem Cover nur einen Teil davon sieht, präsentieren wir es euch an dieser Stelle noch einmal in seiner ganzen Pracht. Tadaa!

SAMSTAG | 17. Januar 2015
Es ist vollbracht. Während ich dies tippe, schreibt Felix gerade die letzten Zeilen seiner exklusiven *Witcher*-Vorschau (ab Seite 20). Schreibt uns doch unter redaktion@pcgames.de, wie euch diese Story und der Rest dieser Ausgabe gefallen haben. So und jetzt viel Spaß mit dem neuen Heft!

Wolfgang und das PC-Games-Team

INHALT 02/15



Bei einem ausführlichen und exklusiven Event konnten wir mehrere Stunden lang die aktuelle Fassung des Hexerabenteuers spielen. Freut euch auf viele neue Eindrücke in unserer Titelstory.

AKTUELLES

EXTENDED

SERVICE

HARDWARE

MAGAZIN



BLACKGUARDS 2 48



GREY GOO 60



ASSETTO CORSA 52



HEROES OF THE STORM 42

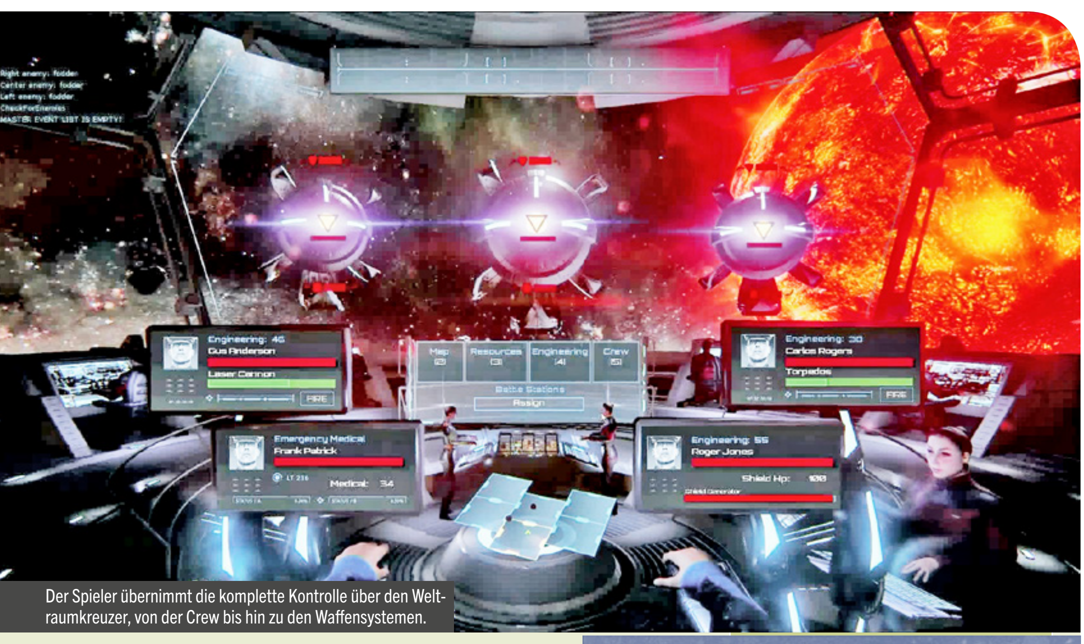


GRAND THEFT AUTO 5 30

TEST

VORSCHAU

SPIELE IN DIESER AUSGABE



Der Spieler übernimmt die komplette Kontrolle über den Weltraumkreuzer, von der Crew bis hin zu den Waffensystemen.

INTO THE STARS

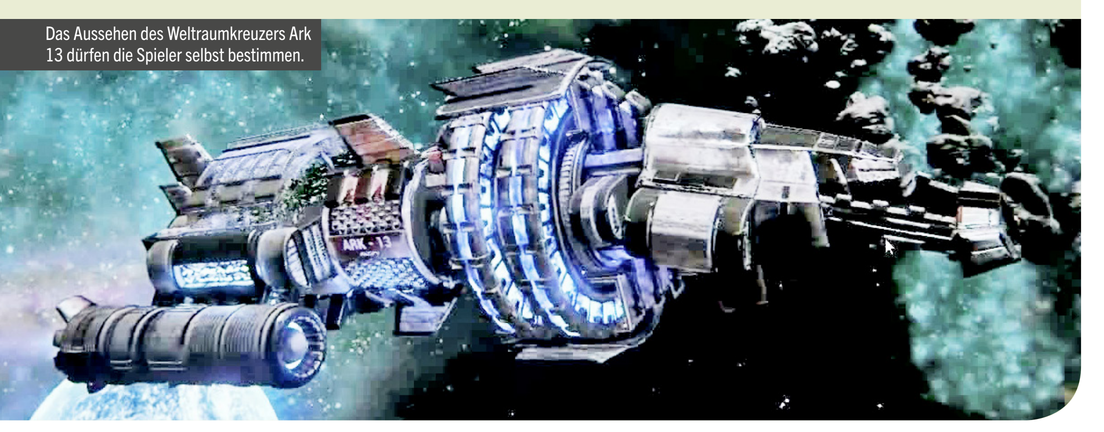
Ab in den Weltraum

Weltraumsimulations-Fans können sich aktuell mehr als glücklich schätzen. Im Fahrwasser von David Brabens *Elite: Dangerous* und Chris Roberts' *Star Citizen* schießen lauter interessante Sci-Fi-Titel wie Pilze aus dem Boden. Zu den vielversprechendsten der letzten Monate dürfte *Into the Stars* von Fugitive Games gehören. Das frisch gegründete Studio hinter dem auf der Unreal-4-Engine basierenden Kickstarter-Projekt formiert sich aus Branchenveteranen, die bereits in leitender Position an so namhaften Titeln wie *Battlefield* gearbeitet haben. Obendrein zeichnet der *Mass Effect*-Komponist Jack Wall für den Soundtrack des Spiels verantwortlich.

Into The Stars soll eine auf das Überleben in den Weiten des Weltraums ausgelegte Simulation werden und noch in diesem Sommer erscheinen. Die Entwickler selbst beschreiben ihr Projekt als eine Mischung aus dem Edutainment-Klassiker *The Oregon Trail* und *FTL: Faster Than Light*. In der Rolle eines Weltraum-Captains erforscht man ein Sonnensystem auf der Suche nach neuen Lebensräumen für die Menschheit. Dabei haben die Spieler die komplette Kontrolle über ihr eigenes Schiff. Angefangen beim Aussehen des gewaltigen Weltraumkreuzers über die Wahl der Crew, übernimmt man die Verantwortung bei der Suche nach Ressourcen und beim Zusammentreffen mit Alienrassen. ❑

Info: www.fugitive-games.com


Die noch unerfahrene Crew sucht man sich bei Spielbeginn selbst aus.


Das Aussehen des Weltraumkreuzers Ark 13 dürfen die Spieler selbst bestimmen.

RAZER FORGE TV

TV-Box

Auf der Couch unserem liebsten Hobby nachgehen, das ist an und für sich die bequemste und vielleicht auch beste Form der Spieleunterhaltung. Jedoch möchte nicht jeder von uns seinen Gaming-PC aus dem Büro ins Wohnzimmer verfrachten. Auch der Streaming-Service von Steam ist nur mit einem zusätzlichen Rechner oder Laptop möglich und daher nicht für jedermann die geeignete Lösung. Der amerikanische Zubehörhersteller Razer will hier mit seinem Forge TV noch in diesem Quartal Abhilfe schaffen. Mit der kleinen Box für 100 Euro könnt ihr Spiele auf euren Fernseher in 1080p streamen. Mindestvoraussetzung ist lediglich eine Direct-X-9-fähige Grafikkarte im Gaming-PC und ein WLAN- oder Gigabit-LAN-Router. Zudem hat Razer eine handliche Maus/Tastatur-Kombo für die Couch namens Turret (130 Euro) und ein Gamepad names Several (80 Euro) für euch im Angebot. ❑

Info: www.razerzone.com



HORN DES MONATS*

WOLFGANG FISCHER



Unser Chefredakteur ist zwar stolz auf seine oberpfälzischen Wurzeln, doch neuerdings benimmt er sich wie ein echter Schwabe. Auf unseren Service-Seiten der letzten Ausgabe hat er aus der Überschrift „pcgames.de im Januar" ein allgemeingültiges „pcgames.de im Monat" gemacht. Nicht nur, dass er sich so wertvolle Arbeitszeit spart, laut ihm könnten auf diese Weise auch die Druckkosten unseres Heftes deutlich gesenkt werden. Zurzeit grübelt unser Pfennigfuchser eifrig darüber nach, in welche Aktien er die 34 Cent investieren soll.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu All Star Strip Poker schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."


In der Standard-Variante von *Evolve* ist das vierte Monster namens Behemoth (links im Bild) nicht enthalten.

EVOLVE

Monstermäßige DLCs

Bei unserem Studiobesuch im November des letzten Jahres durften wir eine inhaltlich fast finale Version von *Evolve* spielen und waren sehr angetan von der ungewöhnlichen Monsterhatz. Wie Entwickler Turtle Rock nun bekannt gab, werden Käufer der normalen Fassung des Online-Shooters nur gegen Aufpreis das Vergnügen haben, mit allen bislang fünf angekündigten Ungeheuern auf die Jagd nach der Hunter-Truppe zu gehen. Das Monster namens Behemoth ist lediglich für Vorbesteller gratis und muss sonst für 15 Euro nachgekauft werden. Wer noch ein weiteres Ungetüm steuern möchte, greift zur Deluxe-Variante namens „PC Monster Race Edition". Darin sind unter anderem neben einem noch nicht enthüllten Monster zwei weitere Hunter und der Season Pass enthalten. Immerhin wird man laut den Entwicklern für zusätzliche Maps nicht zur Kasse gebeten. ❑

Info: www.evolvegame.com

Stefan Weiß



„Du kommst hier nicht rein, nur Clubmitglieder!"

Der Release von *GTA 5* für PC verzögert sich bis März – geschenkt! Die paar Tage machen den Kohl auch nicht mehr fett! Viel schlimmer sind dagegen die in der Herstellermitteilung genannten Infos zum DRM (den Installationsvoraussetzungen inklusive der Kopierschutzmaßnahmen). Seriennummer registrieren, einmalige Online-Aktivierung, kennt man ja. Doch was steht da noch? Man benötigt einen Log-in für Rockstars Games Social Club – ja genau, exakt dieses Ding, das nach dem PC-Release von *GTA 4* bei vielen Spielern für Ärger sorgte und deshalb auch kurzerhand wieder rausgepatcht wurde. Damit nicht genug, in periodischen Abständen prüft *GTA 5* auch Hardware-Eigenschaften eures PCs, was die Installation einer zusätzlichen Authentifizierungssoftware bedeutet. Obwohl noch nicht von Rockstar bestätigt, schreckt es bislang viele Spieler vom Kauf der PC-Version ab, riecht die Sache doch schwer nach einer „Always on"-Pflicht. Oder will Rockstar für den periodischen Hardware-Check jedes Mal per Mail höflich beim Spieler anklopfen? Wohl kaum. Dazu kommen noch weitere Tools wie etwa die Open-Source-Engine Chromium zur Installation. Muss das wirklich alles sein, um *GTA 5* vor den bösen Raubkopierern zu schützen, was dann doch nicht funktioniert? Schade, zeigen doch andere Hersteller wie etwa CD Projekt, dass es ohne komplizierte DRM-Praktiken geht. Die Schutzparanoia, die Rockstar hat, sorgt im schlimmsten Fall dafür, dass Raubkopierer mal wieder Oberwasser haben, während sich ehrliche Käufer mit technischen Macken herumplagen dürfen, danke Rockstar! Mag sein, dass der Social Club inzwischen besser funktioniert, und vielleicht gibt's ja doch einen Offline-Modus – trotzdem stellt sich die Frage, warum man auf dem PC diese ganzen zusätzlichen Schutzmechanismen und Tools installieren muss, während man sich auf der PS4 einfach einloggt und ganz ohne Social-Club-Ticket nach Los Santos reisen darf. Und trotzdem wette ich, dass sich *GTA 5* auf dem PC wie geschnitten Brot verkaufen wird. Und wer weiß, vielleicht müssen wir dann bei *GTA 6* zwingend auch noch einen gültigen Amazon-Prime-Account haben oder dürfen nur noch bestimmte Internetanbieter nutzen, von denen Rockstar meint, dass sie sicher genug sind …

BATTLEFIELD: HARDLINE

Beta-Start

Eigentlich hätte *Battlefield: Hardline* bereits im letzten Herbst erscheinen sollen, doch Publisher Electronic Arts wollte auf Nummer sicher gehen und verschob den Release auf den 19. März 2015. Bevor der Polizisten-Shooter in die Ladenregale gelangt, wollen die Macher obendrein eine zweite Beta-Phase starten. Die Testversion soll demnächst losgehen und für jedermann zugänglich sein. Enthalten sind die zwei Mehrspielermodi Conquest und Hotwire . Ersterer ähnelt den Eroberungsgefechten von *Battlefield 4* und bietet folglich riesige Schlachtfelder für bis zu 64 Spieler. Hotwire hingegen ist eine Eigenentwicklung von Visceral Games. Auf der Seite der Kriminellen habt ihr hier die Aufgabe, markierte Sportwagen zu stehlen. Spielt ihr mit den Cops, müsst ihr die Verbrecher daran hindern. In die Autos können mehrere Spieler einsteigen, was neue taktische Möglichkeiten eröffnet. ❑

Info: www.battlefield.com/hardline



Wie *Battlefield 4* bietet *Hardline* Online-Gefechte für bis zu 64 Spieler.

KURZMELDUNGEN

SYSTEM SHOCK: INFINITE 2.0
Eine Fan-Fortsetzung des RPG-Shooters *System Shock 2* ist auf der Webseite www.moddb.com kostenlos erhältlich, vorausgesetzt wird eine Steam- oder GoG-Version des Originals. Der Schauplatz des Sequels ist wie in Ken Levines Meisterwerk das Raumschiff „Von Braun“.

TOTAL WAR: WARHAMMER
Creative Assembly hat in einem Interview versehentlich bekannt gegeben, dass das Studio an einem Fantasy-Ableger der preisgekrönten Strategiereihe arbeitet. Überraschend ist das nicht, denn der britische Entwickler sicherte sich bereits 2012 die *Warhammer*-Lizenz.

PILLARS OF ETERNITY
Das Oldschool-Rollenspiel-Projekt von Obsidian Entertainment (*Southpark: Der Stab der Wahrheit*) wurde bereits mehrfach verschoben, eigentlich war ein Erscheinungstermin für den Herbst 2014 angesetzt. Nun soll *Pillars of Eternity* am 26. März herauskommen.

THE MANDATE
Der Entwickler Perihelion geht eine Partnerschaft mit dem Publisher Eurovideo Medien GmbH ein. Dank der Kooperation kann das Studio dem vielversprechenden Sci-Fi-Rollenspiel unter anderem eine deutsche Tonspur spendieren. Die erste Alpha-Version soll im 3. Quartal erscheinen.



Nach *Shadowrun Returns* und *Shadowrun: Dragonfall* setzten die Entwickler das Cyberpunk-Rollenspiel in Hong Kong fort.



Shadowrun: Hong Kong erlebt ihr in der gewohnten Iso-Perspektive. Für den dritten Teil haben die Entwickler viele neue Inhalte und Verbesserungen eingeplant.

SHADOWRUN: HONG KONG

Asiawochen gesichert!

Die Entwickler bei Harebrained Schemes freuen sich: Innerhalb 24 Stunden, nachdem sie ihre Fortsetzung der Rollenspielreihe *Shadowrun* auf Kickstarter ins Leben gerufen haben, erreichte das Projekt gleich sämtliche Stretchgoals bis 300.000 Dollar. Bei Redaktionsschluss am 16. Januar betrug der Spendenbetrag sogar schon über 470.000 Dollar. Die Kampagne endet am 17. Februar, sodass sicher noch weitere Stretchgoals dazukommen. Für die Fans des Cyberpunk-Rollenspiels bedeutet das zahlreiche Erweiterungen im Spiel. Im neuen Asia-Setting erlebt ihr mit euren Runnern eine mindestens zwölf Spielstunden lange, nicht lineare Story. Das Charakter- und Skillsystem wird erweitert, Sound und Musik werden verbessert. Animierte Zwischensequenzen, ein verbessertes Interface, neue Charaktere und Nebenmissionen sind fest eingeplant. Euren Begleitcharakteren könnt ihr in *Shadowrun: Hong Kong* Spezialisierungen zuweisen, die eure Gruppe effektiver machen. Fünf Begleiter stehen fest: Duncan Wu (Sicherheitsspezialist), Isobel (Decker), Gobbet (Ratten-Schamanin), Racter (Rigger) und Gaichu (ehemaliger Roter Samurai). *Shadowrun: Hong Kong* erscheint als Stand-alone-Version, die Entwickler nennen den Sommer 2015 als Veröffentlichungstermin. ❑

Info: http://harebrained-schemes.com/shadowrun/

Die Redaktion von PC Games

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?



Peter Bathge
Redakteur

Hat sich tierisch gefreut:
über den vielen Schnee nach Weihnachten. Hund Sid fand's auch klasse.
Kommt überhaupt nicht klar mit:
Dragon Age: Inquisition. Das Kampfsystem, die Sammelquests, die viel zu nahe Kamera – nein, das hat so gar nichts mehr mit seinem geliebten *Origins* zu tun!
Knirscht mit den Zähnen:
Pillars of Eternity und *GTA 5* erscheinen beide im März, in der gleichen Woche. Da wird wohl ein Kurzurlaub fällig …



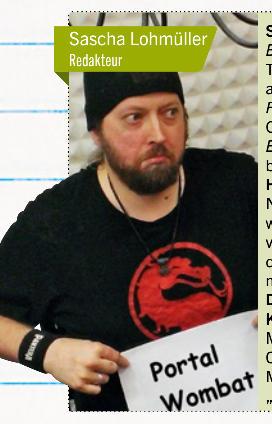
Marc Brehme
Redakteur

Spielt:
Dead State, Dragon Age: Inquisition, Grey Goo, Tales from the Borderlands, Blackguards 2, Life is Strange (PS4), *80 Days* (Android)
Steckt:
wieder voll im Wrestling-Fieber und kann nur jedem empfehlen, sich einmal eine Live-Show (der deutschen Ligen) anzuschauen – einfach eine tolle Atmosphäre.
Hofft:
dass es das mit dem Schnee schon gewesen ist und er keinen Winterdienst mehr leisten muss.



Wolfgang Fischer
Chefredakteur

Hat:
einen weiteren Meilenstein in seiner „Ich spiele alle *Assassin's Creed*-Spiele hintereinander durch"-Quest erreicht. *Brotherhood* fertig, *Revelations* in Arbeit.
Sieht:
mit Schweinenase und Schweineohren erschreckend attraktiv aus. Die Schweine in den diversen Schwestermagazinen waren sofort Feuer und Flamme.
Ärgert sich:
dass der Winter in Nordbayern anscheinend schon wieder vorbei ist.



Sascha Lohmüller
Redakteur

Spielt:
Battlefield 4 zum Testen von Headsets; außerdem: *Dragon Age, FM 12* und diversen Online-Krempel (*WoW, EQ, H1Z1*, hoffentlich bald *Evolve*)
Hört:
Nach langer Zeit mal wieder *Emprise to Avalon* von Suidakra. Gruß an die Jungs, falls sie grad mitlesen ;p
Drangsaliert die Kollegen:
Mit einer 100er-Packung Center Shocks. Zitat Matti (unter Tränen): „Das tut so weh!"



Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit

Freut sich:
Wie ein Schnitzel über den momentan relativ humanen Benzinpreis und hofft auf keinen eklatanten Anstieg.
Wundert sich:
Über die geringen Schneemengen dieses Winters und hofft, dass dieser das nicht liest und aus Trotz nachlegt.
Verkneift sich:
Jegliche Angaben über seinen Geburtstag und dem Ort der Feier, zu der lediglich vier Leute kommen werden, die allesamt verschwiegen sind.



Matti Sandqvist
Redakteur

Spielt daheim:
ausnahmslos *Total War: Rome 2*. Bevor *Attila* im Februar erscheint, möchte ich die magische Grenze von 300 Stunden Spielzeit knacken. Das gelang mir zuletzt mit *Empire: Total War*.
Möchte sich an dieser Stelle bedanken:
bei der weltbesten Freundin Julia. Wegen ihrer formidablen Backkünste habe ich in den Weihnachtsferien mindestens fünf Kilo zugelegt. Zum Glück steht ein Crosstrainer in unserer Wohnung …



Felix Schütz
Redakteur

Zuletzt durchgespielt:
Grey Goo, Super Metroid (Wii), *The Legend of Zelda: A Link to the Past* (Wii), *Metroid Fusion* (GBA), dazu Dutzende spaßige Partien in *Heroes of the Storm* (Alpha und Beta).
Spielt derzeit:
Metroid Prime (Gamecube), *Kingdom Rush Frontiers* (Android), *The Book of Unwritten Tales 2, Far Cry 4*
Konnte The Witcher 3 stundenlang spielen:
Und ist froh, dass seine Vorfreude auf das Rollenspiel seitdem noch so groß ist wie zuvor. Mindestens.



Stefan Weiß
Redakteur

Verbrachte die Weihnachtsfeiertage und Silvester:
in Berlin. Auf dem Programm standen unter anderem ein Besuch bei Nofretete, natürlich auch bei Currywurst-Konnopke und eine ausgiebige Fahrt im Trabi-Simulator des DDR-Museums.
Beschäftigte sich im Urlaub:
am PC mit einem neuen Durchang der *Mass Effect*-Trilogie, gefolgt von *The Witcher: Enhanced Edition*, auf dem iPad mit *Anno Online* und *Hearthstone* sowie im Wald mit ein paar neuen Dosenfunden.



Foto: Florian Stangl

www.expert.de

expert

PREISWERT UND KOMPETENT



KEINE MITNAHMEGARANTIE. SOFERN WARE NICHT VORHANDEN, BEMÜHEN WIR UNS, DIESE UMGEHEND FÜR SIE ZU BESCHAFFEN! ANGEBOTE SIND NUR BEI TEILNEHMENDEN MÄRKTEN ERHÄLTLICH.

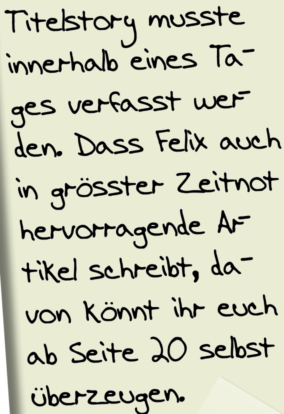
Die Firmierungen und Anschriften der expert-Fachmärkte finden Sie unter www.expert.de und unter der kostenfreien Telefonnummer 08 00-05 06 212 • Für die Werbung verantwortlich: expert Warenvertrieb GmbH, Bayernstr. 4, 30855 Langenhagen

Das PC-Games-Team-Tagebuch

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

"Es kann nur einen geben!"

Nach Schottland zu einem prächtigen Schloss fahren und vor Ort ausgiebig The Witcher 3 spielen – das klingt wie der Traum eines jeden Redakteurs. Felix hatte jedoch das Kleingedruckte in Wolfgangs verführerischem Angebot überlesen, denn unsere Titelstory musste innerhalb eines Tages verfasst werden. Dass Felix auch in grösster Zeitnot hervorragende Artikel schreibt, davon könnt ihr euch ab Seite 20 selbst überzeugen.







Chef de Cuisine

Dass Stefan trotz seiner grossen Vorliebe für Weltraumspiele nichts von Astronautenfutter hält, bezeugen seine hochgelobten Kochkünste. Ob perfekt gegartes Fleisch, feinster Lachstartar oder knusprige Bratkartoffeln – allein der Anblick seiner ausgetüftelten Menüs macht uns das alltägliche Kantinenessen madig.

"Ein Österreicher auf Abwegen"

Kurz vor Redaktionsschluss lud Publisher Square Enix zu einem Test-Event des Episoden-Adventures Life is Strange nach Hamburg ein. Wie gut unserer österreichischen Verstärkung das erste Kapitel des Zeitmanipulations-Abenteuers gefallen hat, lest ihr auf Seite 56.



SPIELE UND TERMINE 02/15

In unserer Übersicht findet ihr die wichtigsten Spiele der kommenden Monate und ihre Veröffentlichungstermine.

(Änderungen vorbehalten)

Legende: ▶ Terminänderung ▶ Test in dieser Ausgabe ▶ Vorschau in dieser Ausgabe

	SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	VORSCHAU IN AUSGABE
	Act of Aggression	Echtzeitstrategie	Focus Home Interactive	Nicht bekannt	-
	Adr1ft	Action	505 Games	3. Quartal 2015	-
Seite 34	Albion Online	Online-Rollenspiel	Sandbox Interactive	2015	02/15
	Alone in the Dark: Illumination	Action-Adventure	Atari	Nicht bekannt	-
	Assassin's Creed: Rogue	Action-Adventure	Ubisoft	1. Quartal 2015	12/14
	Assassin's Creed: Victory	Action-Adventure	Ubisoft	4. Quartal 2015	-
	Batman: Arkham Knight	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	2. Juni 2015	04/14
	Battlecry	Mehrspieler-Action	Bethesda	2015	-
	Battlefield: Hardline	Ego-Shooter	Electronic Arts	19. März 2015	07/14
	Below	Action-Adventure	Capybara Games	2015	08/14
	Blitzkrieg 3	Echtzeitstrategie	Nival Interactive	2015	-
	Blood Bowl 2	Rundenstrategie	Focus Home Interactive	1. Quartal 2015	-
	Broken Age (Kapitel 2)	Adventure	Double Fine	1. Quartal 2015	-
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt	Nicht bekannt	-
	Dead Island 2	Action	Deep Silver	2. Quartal 2015	09/14
	Day of the Tentacle: Special Edition	Adventure	Double Fine	Nicht bekannt	-
	Die Siedler: Königreiche von Anteria	Aufbaustrategie	Ubisoft	2015	08/14
	Doom	Ego-Shooter	Bethesda	Nicht bekannt	-
Seite 46	Dungeons 2	Aufbaustrategie	Kalypso Media	2. Quartal 2015	08/14, 02/15
	Eve Valkyrie	Weltraum-Action	CCP Games	Nicht bekannt	06/14
	Everquest Next	Online-Rollenspiel	Sony Online Entertainment	2015	-
	Evolve	Mehrspieler-Shooter	2K Games	10. Februar 2015	03/14, 06/14, 01/15
▶	Fire	Adventure	Daedalic Entertainment	26. März 2015	-
	Firewatch	Adventure	Campo Santo Productions	2015	10/14
	Fortnite	Action	Epic Games	2015	10/12, 10/14
	Galactic Civilizations 3	Rundenstrategie	Stardock	Nicht bekannt	-
	Grand Ages: Medieval	Echtzeitstrategie	Kalypso Media	2. Quartal 2015	-
Seite 30	Grand Theft Auto 5	Action-Adventure	Rockstar Games	24. März 2015	12/11, 12/12, 02/13, 06/13, 02/15
Seite 28	H1Z1	Survival-Action	Sony Online Entertainment	2015	02/15
▶	Hellblade	Action	Nicht bekannt	Nicht bekannt	-
	Hellraid	Action	Techland	2015	08/14, 02/15
Seite 42	Heroes of the Storm	MOBA	Blizzard Entertainment	2015	12/13, 02/15
	Homefront: The Revolution	Ego-Shooter	Deep Silver	2015	07/14
	Homeworld Remastered	Echtzeitstrategie	Gearbox	Februar 2015	-
	Hotline Miami 2: Wrong Number	Top-Down-Action	Devolver Digital	1. Quartal 2015	-
	Hunt: Horrors of the Gilded Age	Koop-Action	Crytek	2015	-
▶	Hyper Light Drifter	Action	Heart Machine	2015	-
	Just Cause 3	Action	Square Enix	2015	-
	King's Quest	Action-Adventure	Sierra	4. Quartal 2015	-
	Kingdom Come: Deliverance	Rollenspiel	Warhorse Studios	4. Quartal 2015	02/14, 05/14
▶	Life is Strange: Episode 1	Adventure	Square Enix	30. Januar 2015	10/14
	Mad Max	Action	Warner Bros. Interactive	2015	-
	Mass Effect 4	Rollenspiel	Electronic Arts	Nicht bekannt	-
	Massive Chalice	Rundentaktik	Double Fine	2015	01/15
	Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain	Stealth-Action	Konami	2015	-
	Might & Magic: Heroes 7	Rundenstrategie	Ubisoft	2015	-
▶	Minecraft: Story Mode – Episode 1	Adventure	Telltale Games	2015	-
	Mirror's Edge 2	Action-Adventure	Electronic Arts	Nicht bekannt	-
	No Man's Sky	Weltraum-Action	Hello Games	Nicht bekannt	-
	Ori and the Blind Forest	Jump & Run	Microsoft	1. Quartal 2015	-
	Outlast 2	Adventure	Red Barrels	Nicht bekannt	-
	Overwatch	Mehrspieler-Shooter	Blizzard Entertainment	2015	-
	Project Cars	Rennspiel	Bandai Namco	20. März 2015	-
▶	Pillars of Eternity	Rollenspiel	Paradox Interactive	26. März 2015	12/13, 08/14, 10/14
	Rainbow Six: Siege	Taktik-Shooter	Ubisoft	2015	07/14
	Rebel Galaxy	Weltraum-Action	Double Damage Games	2015	-
▶	Resident Evil: Revelations 2 – Episode 1	Action-Adventure	Capcom	25. Februar 2015	-
	Rise of the Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	Nicht bekannt	07/14
▶	Rollercoaster Tycoon World	Wirtschaftssimulation	Bandai Namco	1. Quartal 2015	-
Seite 36	Satellite Reign	Strategie	5 Lives Studios	2015	02/15
▶	Shadowrun: Hong Kong	Rollenspiel	Harebrained Schemes	3. Quartal 2015	-
	Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues	Rollenspiel	Portalarium	2015	05/13
	Silence: The Whispered World 2	Adventure	Daedalic Entertainment	1. Quartal 2015	10/14
	Star Citizen	Weltraum-Action	Roberts Space Industries	2016	11/12, 10/13, 02/14
	Star Wars: Battlefront	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	4. Quartal 2015	-
	Starcraft 2: Legacy of the Void	Echtzeitstrategie	Blizzard Entertainment	2015	-
	Street Fighter 5	Beat 'em Up	Capcom	Nicht bekannt	-
	The Banner Saga 2	Taktik-Rollenspiel	Versus Evil	2015	-
▶	The Book of Unwritten Tales 2	Adventure	Nordic Games	20. Februar 2015	10/14
	The Division	Online-Action-Rollenspiel	Ubisoft	2015	10/13, 11/13
Seite 20	The Witcher 3: Wild Hunt	Rollenspiel	Bandai Namco	19. Mai 2015	03/13, 07/13, 02/14, 07/14, 02/15
	Torment: Tides of Numenera	Rollenspiel	Inxile Entertainment	4. Quartal 2015	05/13, 02/15
Seite 40	Total War: Attila	Strategie	Sega	17. Februar 2015	11/14, 02/15
	Unreal Tournament	Mehrspieler-Shooter	Epic Games	Nicht bekannt	-



Von: Felix Schütz

Die ersten Spielstunden unterstreichen CD Projekts Anspruch: Hier soll das Rollenspiel des Jahres entstehen.

The Witcher 3: Wild Hunt

Auch wenn CD Projekt bei dieser dramatischen Kameraperspektive etwas geschummelt hat: *The Witcher 3* sieht wirklich so gut aus.

Nach ein paar Stunden von *The Witcher 3* bereits ein Fazit ziehen? Fühlt sich an, als würde man den *Herrn der Ringe* nur nach der Lektüre des Buchrückens beurteilen. Immerhin so viel lässt sich schon sagen: Dieses Spiel wird verdammt groß, da hat CD Projekt nicht zuviel versprochen.

So beginnt das *Witcher*-Finale

Bei einem Event in Schottland hatten wir endlich die Chance, als eine der ersten Redaktionen in Europa *The Witcher 3* zu spielen (und uns von oben bis unten nassregnen zu lassen. Hach, Schottland!) CD Projekt stellte uns eine aktuelle PC-Fassung zur Verfügung, die allerdings noch per Xbox-One-Gamepad gesteuert wurde – die Maus-Tastatur-Bedienung braucht laut Entwickler noch etwas mehr Feinschliff.

Das Finale der polnischen Rollenspieltrilogie beginnt ungewohnt friedlich: Geralt, legendärer Hexer und Monsterjäger, schläft tief und fest. Seinen Traum erleben wir als stimmiges Tutorial, das vor allem Fans der Buchvorlage mit der Zunge schnalzen lässt: Die Sequenz startet in der Hexerburg Kaer Morhen, wo Geralt sich gerade bei einem heißen Bad entspannt. Sein Blick ruht dabei auf dem nackten Körper einer wunderschönen Frau, die sich neben ihm rekelt. Ihre schwarzen Locken verraten: Es handelt sich um die Zauberin Yennefer, Geralts große Liebe und Schlüsselfigur in *The Witcher 3*. Sie ermahnt ihn: „Du hast versprochen, heute mit Ciri zu trainieren."

Da erst bemerken wir: Die Szene kennen wir bereits aus dem Hexer-Roman *Das Erbe der Elfen*! Diesen wichtigen Moment, der weit in Geralts Vergangenheit zurückliegt, dürfen wir nun selbst nachspielen. Der Hexer zieht sich widerwillig an, macht sich auf die Suche nach Ciri. Das junge, weißhaarige Mädchen trainiert gerade unten im Burghof und stellt sich dabei so geschickt an, dass selbst Geralts Kameraden – darunter sein herrlich mürrischer Lehrmeister Vesemir – ihre Anerkennung kaum verbergen können. Dieses Kind, Ciri, ist Geralts mächtige Adoptivtochter und eine der wichtigsten Figuren in Andrzej Sapkowskis Romanreihe. Im neuen *Witcher*-Spiel lernen wir sie aber nicht nur in Rückblenden kennen, sondern dürfen sie an bestimmten Stellen sogar selbst spielen. Doch

PC GAMES VOR ORT: DER ANSPIEL-EVENT ZU THE WITCHER 3

In Schottland zelebrierte CD Projekt eine der ersten Anspielmöglichkeiten von *The Witcher 3*. PC Games war mit dabei.

Nur ein paar Minuten von der prächtigen schottischen Festung Stirling Castle entfernt hatten wir die Chance, *The Witcher 3* in Ruhe auszuprobieren. Fast vier Stunden lang spielten wir eine weit fortgeschrittene PC-Fassung (mit Xbox-One-Gamepad) und konnten dabei tun und lassen, was wir wollten. So spielten wir erst ausgiebig den Prolog und absolvierten dann die ersten Quests. Später luden wir einen Spielstand der Entwickler, um mit Skellige Island einen weiteren Teil der Welt zu erkunden. Neben der PC-Fassung konnten wir außerdem die PS4-Version begutachten – auch die hinterließ einen optisch tollen Eindruck, lief aber noch nicht ganz so rund wie das PC-Pendant.

Am Abend stießen wir mit anderen Redakteurskollegen und CD Projekt beim festlichen Abendessen an. Die trinkfesten Entwickler wirkten dabei sichtlich erleichtert – gegen Mittag war dagegen noch deutliche Nervosität zu spüren. Kein Wunder: Immerhin war es das erste Mal, dass sie ihr „Baby", an dem sie schon seit Jahren werkeln, aus der Hand gaben.



▲ Zufrieden: Unser *Witcher*-Fan Felix Schütz quälte sich für den Event um 3 Uhr nachts aus dem Bett – und bereute keine Sekunde.

◀ CD Projekt trägt bei seinen Presse-Veranstaltung gerne dick auf. Diesmal fand der Event im schottischen Stirling Castle statt.

DIE HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Anfang Januar veröffentlichte CD Projekt die Systemanforderungen für *The Witcher 3: Wild Hunt*. Bis auf die 6 GB RAM sind die minimalen Voraussetzungen erstaunlich moderat.

MINIMALE VORAUSSETZUNG:

CPU: Intel CPU Core i5-2500K 3.3GHz oder AMD CPU Phenom II X4 940.

Arbeitsspeicher: 6 GB RAM

Grafikkarte: Nvidia Geforce GTX 660 oder AMD Radeon HD 7870

System: Windows 7 64 Bit oder höher

Festplatte: 40 GB

EMPFOHLENE HARDWARE:

CPU: Intel CPU Core i5-2500K 3.3GHz oder AMD CPU Phenom II X4 940

Grafikkarte: Nvidia Geforce GTX 660 oder AMD Radeon HD 7870

Arbeitsspeicher: 6 GB RAM



Die mittelalterliche Welt von *The Witcher 3* ist nicht zusammenhängend wie in *Skyrim*. Die Gebiete sind allerdings riesig und frei erkundbar.

so einen Abschnitt erleben wir heute nicht mehr: Geralts schöner Traum endet mit schauerlichen Bildern, als die Burg plötzlich von der Wilden Jagd angegriffen wird. Diese geisterhaften Reiter verfolgen Geralt seit dem ersten Teil der *Witcher*-Saga und werden nun gleich zu Beginn in den Mittelpunkt gerückt. Geralt erwacht sichtbar mitgenommen von diesen Eindrücken – voller Sorge um seine Lieben beginnt er sein neues Abenteuer.

Verbessertes Kampfsystem im Check

Eine malerische Lichtung, irgendwo in der Nähe von Wyzima: Geralt und Vesemir folgen gerade einer Spur, die sie zu Yennefer führen soll. Doch sie werden überraschend von Ghulen angegriffen – klasse! Die Gelegenheit nutzen wir, um Geralts neue Kampfkünste auszuprobieren. Wie gewohnt kommt sein Metallschwert gegen Menschen zum Einsatz, seine Silberklinge bleibt dagegen das Mittel der Wahl, um übernatürlichen Wesen wie Untoten, Werwölfen und anderem Fantasy-Gesocks die Reißzähne zu stutzen. Leichte und schwere Attacken werden nun flinker als im Vorgänger ausgelöst, das sorgt für ein actionreicheres Spielgefühl. Zudem können wir die Kamera per Tastendruck auf ein Ziel festsetzen, was mehr Überblick verschafft. Die ständigen Seitwärtsrollen aus *The Witcher 2* sind ebenfalls passé, Geralt vollführt nun flinke, kleine Ausweichbewegungen, um Treffern zu entgehen – eine kluge Neuerung, die den Kämpfen mehr Eleganz verleiht. Wenn er Angriffe im richtigen Moment abblockt, schickt Geralt einen Konter hinterher, der Feinde ins Straucheln bringt. Auf Knopfdruck öffnet sich ein Ringmenü, wo wir nicht nur Geralts bekannte Zauber auswählen, sondern auch verschiedene Bomben, Tränke und Öle. Einsamer Neuzugang ist hier eine kleine Armbrust, die einzige Fernkampfwaffe im Spiel. Mit den richtigen Bolzen bestückt, kann sie zwar sehr effektiv sein, doch ein Allheilmittel ist sie trotzdem nicht – der Nahkampf mit zwei Schwertern steht wieder klar im Vordergrund.

Gegner haben nun einen festen Level, der neben ihren Namen angezeigt wird. Sehen wir dort anstelle einer Zahl gar einen Totenkopf, sollten wir tunlichst die Hexerbeine schwingen – der Feind ist dann einfach zu stark für Geralt. Schon kleine Levelunterschiede machen sich schmerzlich bemerkbar: Als wir später durch die Spielwelt streifen (die ist aber auch einladend!), gibt unser Held mehrmals den Löffel ab – selbst ein kleines Wolfsrudel auf Level 4 macht einen Level-1-Hexer ruckzuck platt. Wohlgemerkt: auf dem normalen Schwierigkeitsgrad! Hoffentlich nutzt CD Projekt die letzten Entwicklungsmonate, um das Balancing fairer zu gestalten – immerhin war das schon ein Schwachpunkt von *The Witcher 2*.

Komfortabel im Sattel

Die Hexer setzen ihre Reise fort, rufen dazu ihre Pferde herbei. Ein Tastendruck lässt Geralt pfeifen, dann kommt seine treue Plötze (Geralt nennt all seine Pferde so!) herangeklappert. Lustig ist das immer dann, wenn die Wegfindungs-KI versagt: In unserer Version fand Plötze zwar meist artig den Pfad, verhedderte sich hier und da aber auch mal an einem Baum, drehte sich wild im Kreis oder stürzte einfach kopfüber in den nächstbesten Fluss. Auch wenn's manchmal urkomisch aussah: Da sollte CD Projekt nachbessern! Davon abgesehen hinterlässt das Pferd aber einen prima Eindruck: Obwohl wir auch an Wegweisern ein bequemes Schnellreisesystem à la *Skyrim* nutzen könnten, sorgt Geralts treuer Klepper für viel Komfort. Ein doppelter Tastendruck lässt das Tier galoppieren und wenn wir den Knopf

Dunkle Schönheit

In *The Witcher 3* kehrt die bekannte Zauberin Yennefer von Vengerberg –. Geralts große Liebe – endlich zurück.

Dörfer und Städte wirken fantastisch belebt! „Klon-NPCs", die sich optisch stark ähneln, sind uns dabei nicht aufgefallen. Ob die Charaktere aber auch glaubhafte Tagesabläufe haben (z.B. ob sie sich nachts schlafen legen), konnten wir in unserer kurzen Spielzeit nicht überprüfen.

Auch in *The Witcher 3* bestreitet Geralt praktisch all seine Kämpfe mit diversen Metall- und Silberschwertern. Neben seinen bekannten Zaubern erhält er lediglich eine kleine Armbrust als Neuzugang – die kleine Handfeuerwaffe dient allerdings mehr als taktisches Hilfsmittel.

Während Geralt die Wertsachen normaler Dorfbewohner nach Lust und Laune einsacken kann, muss er sich bei Habseligkeiten der Soldaten in Acht nehmen. Wenn die Wachen uns beim Stehlen erwischen, gibt's eins auf die Hexer-Zwölf.

In *The Witcher 3* sollen wir deutlich mehr Kostüme und Rüstungsteile finden als zuvor. Bei einem Barbier darf Geralt zudem aus verschiedenen Haarschnitten wählen, das Gleiche gilt auch für seinen Bart – wer mag, kann den Look des Helden damit deutlich verändern.

gedrückt halten, folgt es sogar automatisch dem Straßenverlauf. So kommen wir über die festgelegten Wege elegant und schnell ans Ziel und können dabei die wunderschöne Landschaft bewundern.

Belebte Schauplätze

Geralt und Vesemir erreichen White Orchard, ein hübsches kleines Dorf, in dem das Leben tobt: Dutzende verschiedener NPCs säumen den Weg, Handwerker erledigen ihr Tagewerk, Kinder spielen auf den Wiesen, daneben grasen die Kühe und Hühner gackern um die Wette. So schön und lebendig hat das bislang kein anderes Rollenspiel hinbekommen! Auch die Gestaltung der Gebäude (die wir ohne Ladezeiten betreten können) wirkt glaubhaft und detailverliebt – so stellt man sich wirklich ein mittelalterliches Dörfchen vor!

Wie im Vorgänger dürfen wir nach Herzenslust plündern und Vorräte, Handwerksmaterialien und Wertgegenstände aus den Hütten mitnehmen. Mit einer Ausnahme: Sollten wir eine Kiste der Armee öffnen und dabei beobachtet werden, pöbelt uns sofort einer der Soldaten in der Nähe an. Wenn wir dann doch so blöd sind und trotzdem zugreifen, gehen sofort einige Wachen auf Geralt los, kloppen ihn bewusstlos und nehmen zur Strafe sein gesamtes Gold mit!

Großartig gelungen: die Charaktere

In der Taverne von White Orchard werden die Hexer misstrauisch beäugt, denn Nichtmenschen – wie Mutanten, Zwerge oder Elfen – sind in der Welt von *The Witcher* ständigem Rassismus ausgesetzt. Ein Markenzeichen von Sapkowskis Geschichten, das auch die Spiele stark geprägt hat. Trotzdem beginnt Geralt sich mit einigen Gästen zu unterhalten – spätestens hier müssen wir innehalten, das Gamepad beseitelegen und „Geile Charaktere!" in unser Notizbüchlein schreiben. Denn was CD Projekt da in den ersten Stunden an Besetzung auffährt, ist große Klasse: Jede Figur, mit der wir einen Plausch halten (und das sind viele!), wurde individuell gestaltet, mit gestochen scharfen Gesichtstexturen und einer ordentlichen Mimik, die gegenüber *The Witcher 2* deutlich verbessert wurde. Nun sind auch kleinere Details in Geralts Mienenspiel zu erkennen, die Dialoge wirken dadurch glaubhafter. Wechselnde Perspektiven und Schnitte versprühen dabei cineastisches Flair. Fabelhaft auch die englischen Sprecher, die den klug geschriebenen Dialogen die nötige Tiefe verleihen. In Sachen „Drehbuchqualität" dürf-



Das Tutorial zeigt Geralts Adoptivtochter Ciri als freches Mädchen. Später im Spiel dürfen wir sie sogar selbst steuern – dann als junge Frau (Bild rechts), die über gewaltige Kräfte verfügt.

Novigrad ist die größte und belebteste Stadt in *The Witcher 3*. Die schiere Menge an NPCs ist beeindruckend.

te *The Witcher 3* damit die meiste Genre-Konkurrenz abhängen: Sämtliche NPCs, die wir in den ersten Stunden kennenlernen, sind weitaus interessanter und glaubwürdiger als alles, was beispielsweise die gesamte *Risen*-Reihe hervorgebracht hat.

Yennefer auf der Spur

In der Taverne probieren wir auch das neue Minigame aus, ein Kartenspiel namens Gwent. Die Regeln sind deutlich komplexer als etwa beim Würfelpoker der letzten *Witcher*-Spiele, aber es wirkt dadurch auch reizvoller. Wie erwartet gibt's auch zu Gwent eine eigene Questreihe, die uns vermutlich durchs halbe Spiel begleiten wird.

Doch das Vergnügen muss warten, immerhin sind wir wegen Yennefer hier! Unsere Nachforschungen ergeben, dass wir uns bei der örtlichen Nilfgaarder Garnison umhören sollen – dort wurde die Zauberin zuletzt gesichtet. Wir erinnern uns: Das Imperium von Nilfgaard ist am Ende von *The Witcher 2* in die nördlichen Königreiche einmarschiert; zerstörte Siedlungen, klagende Anwohner und Schlachtfelder am Wegesrand, auf denen die Leiber der Erschlagenen verrotten, zeugen vom anhaltenden Kriegszustand. Bevor wir die Suche fortsetzen, wollen wir aber das Dorf weiter erkunden. An einem schwarzen Brett erhalten wir nämlich Tipps, die uns zu weiteren Quests in der Nähe führen. Eine dreht sich um einen zwergischen Schmied. Sein Haus wurde angezündet und wir sollen den Brandstifter ausfinding machen. Neu ist hierbei die Möglichkeit, unsere Belohnung hochzuhandeln – das kann uns mehr Gold einbringen, allerdings sollten wir den Bogen nicht überspannen, sonst bricht der Auftraggeber die Quest einfach ab!

Zuerst untersuchen wir den Tatort mit Geralts Hexer-Sinnen, einer neuer Fähigkeit, die wichtige Objekte in der Welt einfärbt und sehr häufig zum Einsatz kommt. In diesem Fall entdecken wir eine Fußspur, die uns quer durchs Dorf und schließlich zum Schuldigen führt. Wie in früheren *Witcher*-Spielen dürfen wir nun entscheiden, ob wir den zündelnden Schurken ausliefern oder nicht – mit entsprechend harschen Folgen, die sich zum Teil erst spät auswirken sollen.

DIE EDITIONEN VON THE WITCHER 3. PLUS: 16 KOSTENLOSE DLCS

Die normale DVD-Fassung

Knapp 60 Euro werden für die normale Verkaufsfassung von *The Witcher 3* fällig. Dafür umfasst sie bereits einige Extras: Neben dem Hauptspiel gibt's ein Handbuch, eine Soundtrack-CD, Sticker, eine Weltkarte und das Heftlein „Witcher Universe: Das Kompendium" dazu. Wer das Spiel als digitale Version über GOG.com vorbestellt, erhält zusätzliche Extras, etwa weitere Musikstücke und ein digitales Artbook. Tipp: Wer bereits *The Witcher 1* oder *2* in seinem GOG.com-Account besitzt), profitiert von einem satten Preisnachlass und zahlt nur 43 Euro. Die GOG-Version ist außerdem zu 100% frei von DRM.



Die Sammleredition

Für rund 140 Euro verkauft Namco Bandai eine Collector's Edition, die neben allen Inhalten der Standard-Fassung auch folgende Extras bietet: Eine handbemalte Polystone-Figur von Geralt im Kampf mit einem Greif (Maße: 33x24x26cm), ein hochwertiges Witcher-Medaillon, eine Steelbook-Verpackung und ein gedrucktes Artbook (200 Seiten).

Kostenlose DLCs für alle

In den Wochen und Monaten nach Release wird CD Projekt 16 Gratis-DLCs (u.a. neue Kostüme und Frisuren sowie neue Quests) für alle Versionen veröffentlichen.





1 Wenn wir in ein neues Dorf kommen, halten wir dort Ausschau nach einem schwarzen Brett. Dort finden wir Aushänge, die interessante Orte in der Nähe markieren sowie neue Quests freischalten. Um die Aufgaben zu beginnen, suchen wir den zuständigen NPC auf und verhandeln mit ihm über die Höhe unserer Belohnung.

2 Egal ob Haupt- oder Nebenquest: In vielen der Aufgaben, die wir spielten, muss sich Geralt als eine Art Fantasy-Detektiv beweisen. Tatorte untersuchen, Leichen inspizieren, Blutspuren folgen, Täter überführen – zu diesem Zweck verfügt Geralt nun über die Fähigkeit Hexer-Sinne, die wichtige Details in der Umgebung gut sichtbar einfärbt.

3 Neben den storylastigen Aufgaben gibt es auch reine Tötungsaufträge, immerhin sind Hexer von Beruf professionelle Monsterjäger. Um die gesuchten Bestien zu erledigen, ist oftmals Vorbereitung nötig: Zuerst sollten wir uns Informationen über das Wesen beschaffen und danach gegebenenfalls Zutaten sammeln, um daraus Tränke zu brauen und Schwertöle herzustellen – erst dann sind wir fit genug für den Kampf.

4 Wer siegreich sein und seine Beute einstreichen will, sollte gut auf den Monsterlevel achten: Nicht alle Gegner, die Geralt trifft, sind schon für seine Charakterstufe geeignet. Bei manchen Feinden sollte man die Flucht antreten!







Die Welt: Riesig, aber nicht offen!

An toll geschriebenen Quests haben die Designer nicht gespart, gleich zu Beginn haben wir schon derart viel zu tun, dass wir (trotz des ordentlichen Questlogs) beinahe den Überblick verlieren. Zeit für eine Pause! Wir entscheiden uns darum für einen kleinen Ausritt: Mit Plötze unterm Hintern lassen wir Geralt quer durch die fantastisch gestaltete Spielwelt jagen, galoppieren über Stock und Stein, staunen über die dichte Vegetation, die malerischen Tag- und Nachtwechsel und die enorme Weitsicht. Auch die hübsche Fauna sorgt für Stimmung, da hoppeln etwa Hasen umher, Vögelschwärme ziehen am Himmel vorbei und Ziegen blöken zufrieden aus dem Unterholz. Es macht Spaß, einfach nur durch die Gegend zu reiten und die Welt zu genießen!

Doch dann plötzlich: Endstation. Ein Text poppt auf: „Ihr habt das Ende der Welt erreicht. Ab hier gibt's Drachen. Dreht um!" Schwarzblende. Sekunden später ist Geralt einige Meter zurückgesetzt. Um das also deutlich zu sagen: Eine offene Welt wie in *Skyrim* bietet T*he Witcher 3* nicht! Stattdessen besuchen wir „nur" mehrere riesige Gebiete, die wir völlig frei erkunden dürfen. Zusammenhängend sind diese Zonen allerdings nicht.

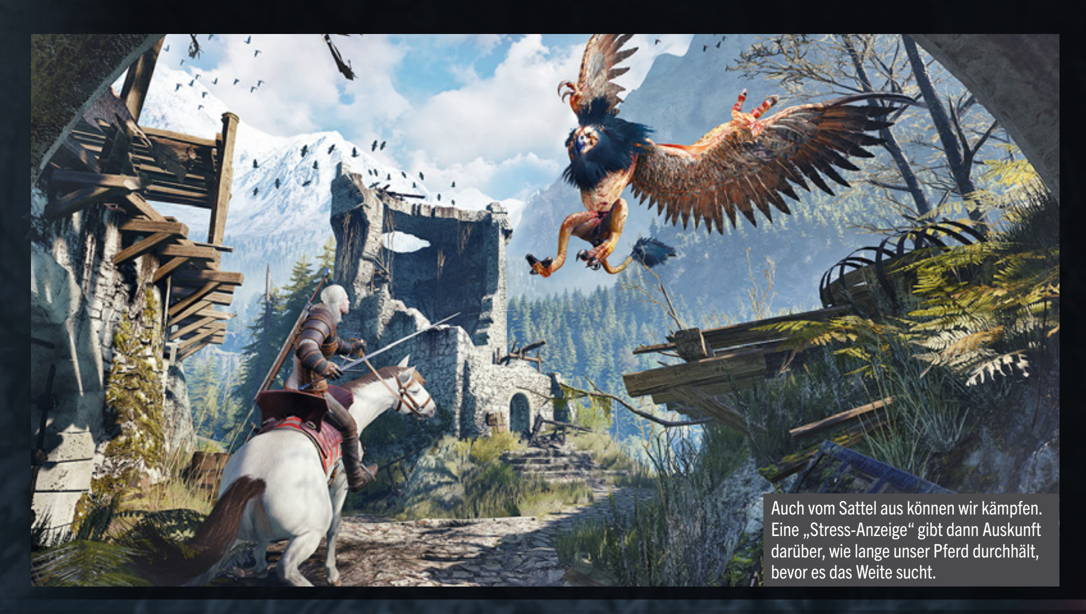
Des Hexers neue Talente

Es dauert gute zwei Stunden, mehrere abgeschlossene Quests (und ein paar kläglich verlorene Kämpfe), bis wir genügend Erfahrungspunkte beisammen haben, um Charakterstufe 2 zu erreichen. Ein Blick ins Menü offenbart das komplett neue Talentesystem: Diesmal kann Geralt pro Levelaufstieg aus einigen dutzend Fähigkeiten und Upgrades wählen und diese mit Skillpunkten verbessern. Allerdings können nur maximal zwölf Stück dieser Talentbausteine gleichzeitig genutzt werden, indem man sie in dafür vorgesehene Slots einsetzt. Diese Slots werden wiederum erst mit höheren Levelstufen freigeschaltet – wir müssen kräftig schlucken, als wir erkennen, dass der letzte Slot erst auf Level 50 verfügbar wird! Allein das sollte uns ein Hinweis sein, wie umfangreich das Spiel werden dürfte.

Beim Skill-System entdecken wir auch einen Talentezweig, der sich auf die Zauber beschränkt. Neben verschiedensten Upgrades dürfen wir hier auf der höchsten Ausbaustufe neue Sondereffekte für Geralts magische Zeichen freischalten. Der Druckwellen-Zauber Aard haut dann beispielsweise ganze Gruppen von den Socken, während der Feuerspruch Igni zu einem gelenkten Flammenwerfer mutiert, sobald man die Aktionstaste gedrückt hält.

Jagd nach dem Greif

Genug Zeit vertrödelt! Wir widmen wir uns wieder der Hauptqest und befragen einen (clever geschriebenen!) Kommandanten der Nilfgaarder Garnison nach Yennefer. Der verspricht uns Antworten, wenn wir als Gegenleistung einen Greif jagen, der sich in der Gegend herumtreibt. Widerwillig



Auch vom Sattel aus können wir kämpfen. Eine „Stress-Anzeige" gibt dann Auskunft darüber, wie lange unser Pferd durchhält, bevor es das Weite sucht.

THE WITCHER ADVENTURE GAME: DER BRETTSPIELABLEGER

Während CD Projekt Red noch an *The Witcher 3* arbeitet, lieferte das Studio Can Explode eine gelungene Brettspielvariante des Hexerabenteuers.

The Witcher Adventure Game ist in zwei Varianten erhältlich: Eine als klassisches Brettspiel für 2 bis 4 Spieler, der Preis liegt bei knapp 60 Euro. Alternativ gibt's das gute Stück aber auch als digitale Variante: Die Computerspieladaption ist unter anderem über GOG und Steam erhältlich und kostet dort nur 10 Euro.

Der Spielablauf erscheint anfangs verwirrend, nach ein paar Übungsrunden hat man den Dreh aber schnell raus. Zu Beginn wählen wir unsere Spielfigur, zur Wahl stehen Geralt von Riva, der Barde Dandelion (im Deutschen heißt er Rittersporn), die Zauberin Triss Merigold und der Zwerg Yarpen Zigrin. Wer mag, kann auch gegen die KI spielen, doch mehr Spaß macht's natürlich gegen echte Mitspieler – am PC ist das sowohl online als auch lokal per Hotseat-Modus möglich. Jeder Held zieht zu Beginn eine Karte mit einer Hauptaufgabe, auf der sich außerdem noch mehrere Nebenquests befinden. Die meisten Aufgaben bestehen darin, eine gewisse Anzahl farbiger Punkte (blau, lila und rot) zu sammeln, manchmal gilt es aber auch, bestimmte Orte auf dem Spielbrett zu besuchen oder eine kleinere Goldsumme aufzutreiben. Jeder Held hat andere Stärken, Geralt ist beispielsweise der beste Kämpfer im Spiel, aber chronisch knapp bei Kasse. Dandelion kippt dafür leicht aus den Latschen, hat durch sein Spezialtalent „Gesang" aber schnell ein paar Goldmünzen zusammen. Pro Runde hat jede Spielfigur zwei Aktionen, die sie für Bewegung, Kampf und Heilung nutzen kann, außerdem darf sie Karten ziehen, die ihr Bonusaufgaben bescheren oder ihre Fähigkeiten verbessern. Letzteres ist vor allem für die Kämpfe wichtig, die wir in einem simplen Würfel-Glücksspiel absolvieren.

FAZIT: Für ein paar Runden zwischendurch ist das *Adventure Game* durchaus spaßig und gelungen. Die digitale Variante hat uns etwas besser gefallen, sie spielt sich einfach flotter und komfortabler!

▲ Sobald wir auf dem Spielbrett neue Orte erreichen, erhalten wir dafür Punkte, die wir brauchen, um unsere Hauptquest abzuschließen.



▼ Im simplen Würfel-Kampfsystem können wir Fähigkeitenkarten ausspielen, die wir uns aber vorher erst zeitaufwendig besorgen müssen.

nehmen wir den Auftrag an und erhalten zwei Folgequests: So sollen wir nicht nur seltenes Kraut sammeln, mit dem sich das Flugmonster anlocken lässt, sondern auch sein Nest ausfindig machen. Ohne zu viel verraten zu wollen: Wenig später begegnen wir zwei wunderbar ausgetüftelten Figuren, einem Jäger und einer Heilerin, die uns mit ihrer klugen, unaufgeregten Art und ihren professionellen Sprechern schon jetzt länger im Gedächtnis geblieben sind als viele Charaktere anderer Rollenspiele. Den Greif haben wir übrigens nach einigem Suchen tatsächlich gestellt – doch gegen das Riesenvieh hatten wir mit unserem Level-2-Geralt einfach keine Chance. Selbst CD Projekt gibt zu, dass das Monster in der Demo zu schwer war. Prima Gelegenheit für einen Tapetenwechsel! Wir laden einen Spielstand, den uns die Entwickler überlassen haben, und springen viele Stunden in der Handlung nach vorn – diesmal geht's auf die nordisch angehauchten Skellige-Inseln.

Angriff der Killer-Bären

Unser Abenteuer beginnt hier in der Festung von Crach, dem König der rauen Ländereien, die mit ihrem Wikinger-Stil auch prima zu *Skyrim* gepasst hätten. Crach feiert gerade ein Fest: Dutzende NPCs in einem großen Saal, massenhaft Essen steht auf den Tischen, es wird getanzt, gelacht, geschubst und geprügelt. Bei Letzerem dürfen wir mitmachen: Das Faustkampf-Minispiel ist wieder mit dabei, diesmal allerdings ohne blöde Quicktime-Eingaben, sondern als aktive Schlägerei, in der wir geschickt ausweichen, blocken und draufhauen müssen. Doch dafür haben wir keine Zeit: Wir besuchen unseren Freund Crach, der uns für eine vorangegangene Quest mit einem kostbaren Schwert belohnt. Das Schmuckstück legen wir im neu aufgeteilten Inventar an: Neben den Waffen können wir dort auch Schuhe, Hosen, Oberteile und andere Kleidungsstücke zusammenstellen und mit Upgrades bestücken. Detailreichere Statuswerte informieren uns nun besser als im Vorgänger darüber, welche Items für uns sinnvoll sind.

Plötzlich Lärm aus dem Festsaal! Wir eilen zurück, wo wir drei riesige, dämonische Bären vorfinden, die sich gerade über die Gesellschaft hermachen. Nur mühsam strecken wir die Bestien nieder. Schnell stellt Geralt fest, dass die Tiere keinen natürlichen Ursprung haben, und schlussfolgert, dass es sich um ein Attentat handeln muss. Crachs Kinder, Hjalmar und Cerys, wollen nun herausfinden, wer hinter dem Anschlag steckt. Während der Hitzkopf Hjalmar am liebsten ein paar Köpfe einschlagen will, ist Cerys für einen überlegten Ansatz – Geralt muss entscheiden, wem von beiden er hilft. Das führt zu unterschiedlichen Questreihen, die eine actionlastiger, die andere eine Art Fantasy-Krimi, in dem Geralt sein Talent als übernatürlicher Detektiv unter Beweis stellen darf. Ohne hier zuviel zu verraten: Am Ende dieser Quests werden Geralts Entscheidungen nicht weniger als die künftige Thronfolge bestimmen!



Häufig hat Geralt mit Vorurteilen zu kämpfen. Als Mutanten sind Hexer in vielen Gemeinden nicht gern gesehen.

Fantastische PC-Grafik

Auf Skellige halten wir inne, um noch mal einen genauen Blick auf die Technik zu werfen. Auch in der frostigen Tundra glänzt das Spiel mit einer wunderbaren Weitsicht, meist scharfen Texturen, tollen Tag- und Nachtwechseln und fantastisch belebten Dörfern und Wohnvierteln. In seiner Pracht lässt *The Witcher 3* selbst seinen Vorgänger – immerhin das hübscheste Rollenspiel 2011 – deutlich hinter sich. Ein paar Schönheitsfehler gibt es in der Vorschau-Version allerdings auch: Weit entfernte Bäume wirken ein wenig so, als wären sie in die Landschaft hineingeklebt. Wolken über den Hügelspitzen zeigen unsaubere Ränder und manche Schatten flackern noch unschön auf den Figuren. Das Wasser ist zwar hübsch, wirkt aber auch nicht übermäßig realistisch, speziell der Glanz auf der Oberfläche erschien uns in der Demo-Version noch etwas fehlerhaft. Dafür können sich die Tauchanimationen sehen lassen – denn erstmals kann Geralt nicht nur schwimmen, sondern auch ins tiefe Nass hinabtauchen, um so etwa durch geflutete Grotten zu schwimmen und Schätze zu entdecken. Das sieht sehr schön aus, steuert sich aber noch etwas ungewohnt und träge, die Steuerung könnte hier etwas Feinschliff vertragen.

Unsere Anspiel-Version lief in hohen bis sehr hohen Details, zeigte kaum Ladezeiten und war stets flüssig. Einige Einstellungen hatte CD Projekt aber bewusst heruntergeregelt, um die Performance zu schonen – immerhin hat das Spiel noch einige Entwicklungsmonate vor sich, in denen die Engine weiter optimiert wird. Unser PC war zumindest prima ausgestattet und gab sich keine Blöße: Ein Intel Core i7-4790 mit 8 GB DDR3 RAM und einer Geforce GTX 980 (4GB GDDR5) knickte auch bei vielen NPCs nicht ein. Es bleibt spannend, wie gut das fertig optimierte Spiel in ein paar Monaten laufen wird – und ob auch ein Mittelklasse-PC mit der gebotenen Grafikpracht fertig wird. Zum Vergleich schauten wir uns außerdem die PS4-Version an. Auch die sah ausgesprochen schick aus, wirkte aber noch etwas unreifer als das PC-Pendant – so kam es unter anderem zu kleineren Performanceeinbrüchen und Tearing, außerdem fehlten einige der Nvidia-exklusiven Effekte (etwa das aufwendig gestaltete Fell mancher Tiere). Die Konsolenfassungen waren allerdings auch noch nicht fertig und werden laut CD Projekt noch stark optimiert. Trotzdem zeichnet sich langsam ab, dass die PC-Fassung optisch das Rennen machen wird – was wohl kaum jemanden überraschen dürfte.

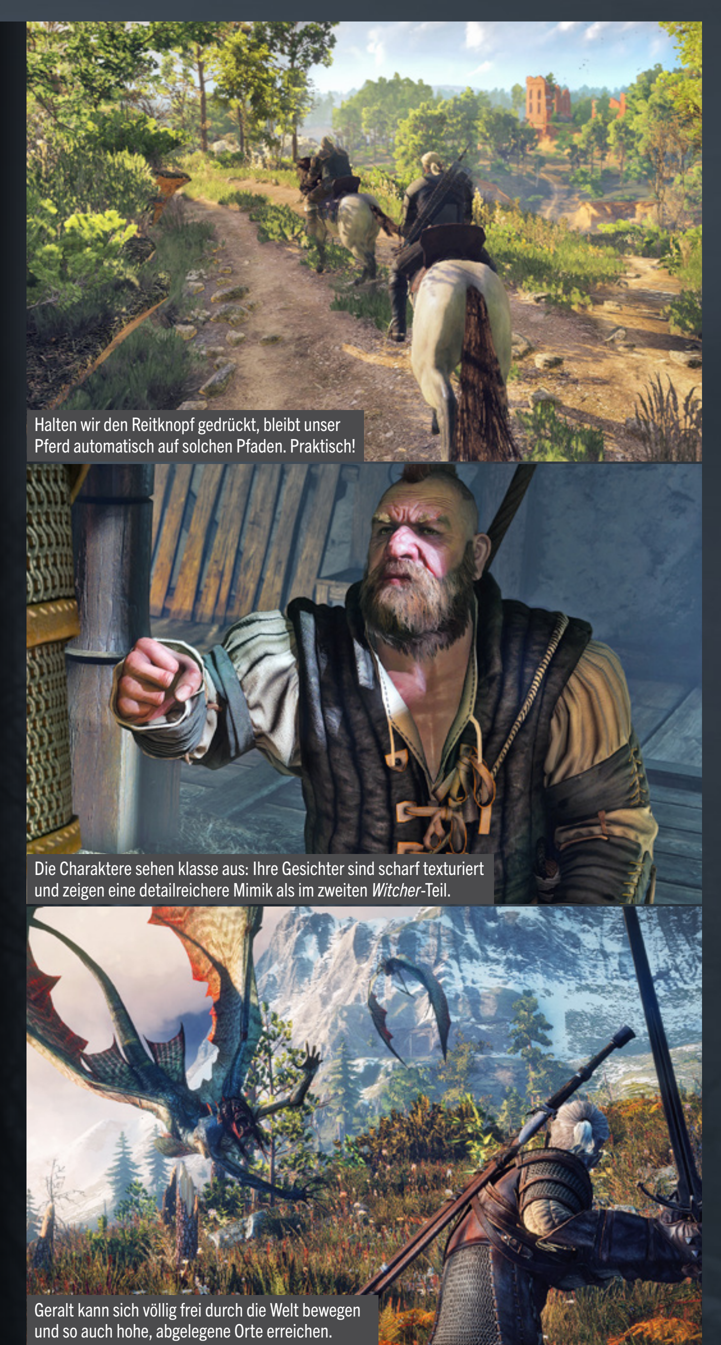
Savegame-Import: So funktioniert's

Ein besonderer Unterschied zwischen PC- und Konsolenfassungen betrifft die Vorgängerspiele: Auf dem PC können wir nämlich unseren Spielstand aus *The Witcher 2* importieren, um so einige der wichtigeren Questentscheidungen und unseren „Weltzustand" zu übernehmen. Auf PS4 und Xbox One ist das nicht möglich. Für Konsolenfans sowie für jene PC-Spieler, die kein altes Savegame mehr zur Hand haben, hat sich CD Projekt darum eine interessante Lösung überlegt: Nach dem Prolog des Spiels (der mit der Jagd nach dem Greif endet, an dem wir so kläglich scheiterten) wird Geralt in ein besonderes Gespräch verstrickt. Im Rahmen dieses Dialogs wird der Hexer nach früheren Ereignissen ausgefragt – je nach Antwort wird das Spiel an diesem Punkt einen Weltzustand generieren, der dann für das gesamte restliche Abenteuer gilt. Falls PC-Spieler aber zu Beginn lieber ein altes Savegame importieren möchten, findet dieser Dialog für sie einfach nicht statt.

Wo die Liebe hinfällt

Neben allerlei politischen Entscheidungen, die zum Teil drastische Konsequenzen nach sich gezogen haben, gab es auch noch eine andere spannende Entwicklung in *The Witcher 2*: Hier kamen sich Geralt und die Zauberin Triss Merigold ausgesprochen nahe, obwohl Geralts Herz auch (oder ausschließlich?) für Yennefer schlägt. In *The Witcher 3* – so viel ist schon lange bekannt – wird Geralt seine verflossene Liebe endlich wiedersehen, was für eine interessante romantische Dreieckssituation sorgen dürfte. Beim Abendessen sprechen wir Miles Tost, einen der wenigen deutschen Entwickler bei CD Projekt, darauf an. Der junge Level Designer nippt an seinem Rotwein und grinst uns vielsagend an: „Oh ja, das wird spannend, ne? Ich kann dir natürlich nicht zu viel verraten, aber sagen wir es so: Unsere Autoren haben da schon sehr viele Fälle und Entscheidungen berücksichtig, ich glaube, die Fans werden sehr zufrieden sein."

Als ob die noch einen Grund mehr gebraucht hätten, um sich auf *The Witcher 3* zu freuen. ❑



Halten wir den Reitknopf gedrückt, bleibt unser Pferd automatisch auf solchen Pfaden. Praktisch!

Die Charaktere sehen klasse aus: Ihre Gesichter sind scharf texturiert und zeigen eine detailreichere Mimik als im zweiten *Witcher*-Teil.

Geralt kann sich völlig frei durch die Welt bewegen und so auch hohe, abgelegene Orte erreichen.

„Die ersten Stunden bestätigen fast alle Erwartungen. Richtig gut!" *Felix Schütz*



Knappe vier Stunden! Das reicht kaum, um die Oberfläche des neuen Witchers auch nur anzukratzen. Aber es war genug, um meine Hoffnungen zu bestätigen: Hier könnte in der Tat das beste RPG des Jahres entstehen! Am meisten haben mich die glaubhaften Charaktere und die klug geschriebenen Dialoge beeindruckt – dagegen wirkt selbst *Dragon Age: Origins* über weite Strecken wie Puppentheater. Auch die Spielwelt – die leider nicht so offen ist, wie sich das manche vielleicht erhofft haben – hinterlässt einen wunderschönen Eindruck. Ob all das aber auch über die gesamte Spielzeit (100 Stunden sind geplant!) so schön bleibt? Aus dem Fenster will ich mich nicht lehnen, dafür kann bei einem Spiel dieser Größenordnung einfach zu viel schiefgehen.

GENRE: Rollenspiel
ENTWICKLER: CD Projekt Red
PUBLISHER: Namco Bandai
TERMIN: 19. Mai 2015

EINDRUCK **ÜBERRAGEND**

Eine derart große Zombie-Ansammlung findet ihr nur an den Abwurfstellen der Item-Kisten. Macht aber auch nix, die Untoten wehren sich nur im Ausnahmefall.

H1Z1

Von: Sascha Lohmüller

Kann *H1Z1 Day-Z* und Co. Konkurrenz machen? Aktuell noch nicht.

Seit dem enormen Erfolg der ehemaligen *Arma*-Mod *Day-Z* sind Survival-Spiele vor allem im Indie-Bereich ein wahrer Publikumsmagnet. Logisch, dass auch die Online-Veteranen von Sony etwas von dem Kuchen abhaben wollen – Vorhang auf für *H1Z1*, dessen Early-Access-Alpha kurz vor Redaktionsschluss am 15. Januar an den Start ging. Hinter dem kryptischen Namen verbirgt sich ein Virus, das den Großteil der Menschheit dahingerafft oder in Zombies verwandelt hat. Euer Charakter ist einer der wenigen Verschonten und muss sich fortan in der offenen Welt um sein Überleben sorgen.

So weit, so *Day-Z*. Was Sonys Interpretation der Zombie-Apokalypse aber bereits auf den ersten Blick von ihrem offensichtlichen Vorbild unterscheidet, ist, dass euch auch PvE-Server zur Auswahl stehen. Manch ein Hardcore-Survival-Profi mag darüber die Nase rümpfen, wir aber empfanden die etwas pazifistischere Variante beim Probespielen als frischen Wind. Begegnet ihr hier einem fremden Spieler in freier Wildbahn, fehlt zwar das *Day-Z*-typische Adrenalin-Feeling, aber immerhin ballert euch niemand aus dem Hinterhalt über den Haufen, während ihr gerade Beeren pflückt. Vielmehr setzen PvE-Server einzig und allein auf das Zusammenspiel von mehreren Leuten – das hat auch was.

Und genau dieses Zusammenspiel funktioniert bereits in der Alpha ganz gut: Ihr sammelt Holz für ein Feuer, gebt euch gegenseitig Rückendeckung in Kämpfen und erlegt zusammen Wildtiere, um aus den



Solche Fackeln signalisieren: Hier landet eine Item-Lieferung. Nur wer zuerst da ist, darf die völlig überteuerte und übermächtige Kiste plündern.



Seltener Anblick: Wir haben tatsächlich genug Materialien für ein Feuer und ein paar Steaks gefunden. Verdursten werden wir trotzdem.



Der kostenpflichtige Frühzugang zu Spielen, die noch in der Entwicklung sind, hat sich mittlerweile etabliert. Wir klären, ob sich die Investition lohnt.

In einer offenen, zombieverseuchten Welt, in der ihr ums Überleben kämpft, ist es umso wichtiger, dass alle Features funktionieren und fair umgesetzt sind.

Kosten: Auf Steam ab € 19,99 erhältlich
Inhalt: Die Grundpfeiler des Spiels (Crafting, Kampfsystem, Tag-und-Nacht-Wechsel, Fahrzeuge) sind bereits enthalten, aber noch lang nicht komplett verfügbar. Es fehlen zudem weibliche Charaktere, Basisbau, Militär-Gegenstände und Server mit von der Community erstelltem Regelwerk
Aktueller Status (Redaktionsschluss): Early-Access-Alpha-Version
Erscheinungsdatum des fertigen Spiels: 2015

DAS MACHT JETZT SCHON SPASS

Funktionierendes Kampfsystem
Schusswaffen, Hiebwaffen oder blanke Fäuste – das Kampfsystem funktioniert bereits in der Alpha, reißt aber auch keine Innovationsbäume aus.

Crafting mit Sinn
Zwar sind noch längst nicht alle Rezepte enthalten, aber wer Überleben will, bastelt sich Bandagen und Ausrüstung, brät gesammeltes Wildfleisch oder kocht aufgefangenes, dreckiges Wasser ab.

PvE-Server
So unterhaltsam *Day-Z* auch sein mag: Oft vermiesen wild um sich ballernde Spieler den Spaß. Auf PvE-Servern in *H1Z1* kein Problem: Hier arbeiten alle zusammen gegen die Zombiebrut – oder stören zumindest niemanden.

HIER KLEMMT'S NOCH GEWALTIG

Pay2Win!
Obwohl die Entwickler im Vorfeld versprachen, dass es für Echtgeld weder Waffen noch andere nützliche Gegenstände geben würde, sind Airdrops aktuell reinstes Pay2Win – das riecht nach überlegter Abzocke.

Strunzdumme KI
Klar, es handelt sich hier um eine Alphaversion, aber dass Zombies und Wildtiere regelmäßig gar nicht auf Angriffe reagieren, schadet der Survival-Stimmung enorm.

Kaum Items
97 von 100 Behältern sind aktuell leer, Munition und Verpflegung dabei noch seltener. Der Hunger- oder Dursttod ist dadurch wahrscheinlicher als ein Ableben durch Gegner.



Solltet ihr tatsächlich mal eine Axt gefunden haben, fällt der Crafting-Start durchaus vielversprechend aus.



Fast alles, was ihr nach Items durchsucht, ist genauso leer wie dieses Autowrack – der Itemmangel ist nicht fordernd, sondern ärgerlich.

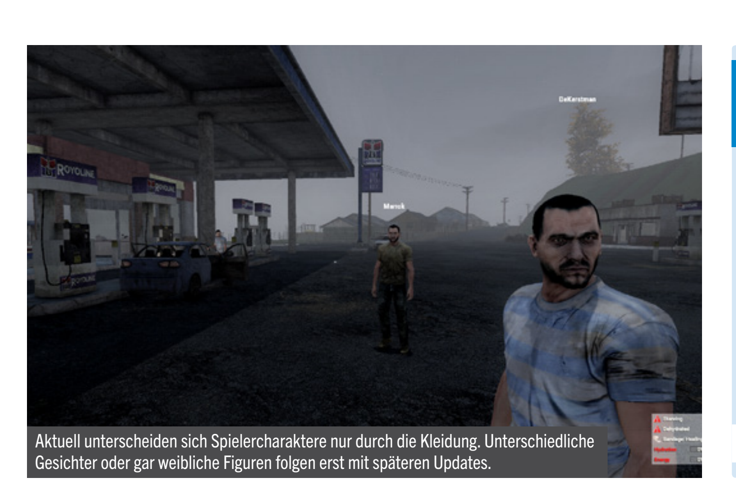
gewonnenen Materialien Bandagen, Ausrüstungsgegenstände und leckere Steaks zu basteln.

Geiz ist ungeil

Gerade Letztere sind dabei auch bitter nötig, denn aktuell geizt die Spielwelt von *H1Z1* noch mit Items. Der Großteil aller Kisten, Schränke und Behälter ist so leer wie euer Magen. Der damit einhergehende Munitions- und Waffenmangel ist dabei gar nicht mal das Problem, denn einzelne Wildtiere oder Zombies lassen sich auch problemlos mit Fäusten und Äxten erlegen – was unter anderem daran liegt, dass die KI regelmäßig einfach den Dienst verweigert. Viel ärgerlicher ist, dass euer Charakter einen enormen Hunger und Durst an den Tag legt und es während unserer Anspiel-Session quasi unmöglich war, genug Nahrung und vor allem Wasser zu besorgen. Wir sind daher um ein Vielfaches öfter an Dehydration oder Unterernährung gestorben als durch Feindeinfluss. Einmal sind wir sogar im Regen verdurstet, was etwas befremdlich wirkte – scheinbar sind wir ein sehr dummer Überlebensspezialist. Hier muss Sony auf jeden Fall noch am Balancing oder den Respawn-Raten von Gegenständen und Wildtieren drehen, denn aktuell macht die übertrieben schwierige Nahrungssuche überhaupt keinen Spaß.

Und wo wir gerade bei „überhaupt kein Spaß" sind: Entgegen der Behauptung, man würde keine Waffen und andere nützliche Gegenstände gegen Echtgeld anbieten, ist das nun doch der Fall. Noch drei Tage vor Release bekräftigten die Entwickler ihr Vorhaben, in den Itemshop-Abwurfkisten nur kosmetische Gegenstände anzubieten – also hübschere Klamotten, Farben und dergleichen. Nun, direkt nach Release, wird aber klar, dass jede Abwurfkiste Waffen, Bandagen und Munition enthält. Gepaart mit der allgemeinen Item-Knappheit der Spielwelt ist das vor allem auf PvP-Servern ein unverschämter Vorteil gegenüber anderen Spielern – Pay2Win der ganz üblen Sorte eben. SOE-Präsident John Smedley gelobte zwar Besserung, indem man am Balancing schrauben und die Häufigkeit der nützlichen Gegenstände zurückschrauben wolle, doch für einen großen Teil der Community dürfte das Kind bereits in den Brunnen gefallen sein. Entsprechend vernichtend waren die Kritiken in den Steam-Foren und entsprechend zahlreich die Beschwerden über die gängigen Kanäle wie Twitter und Reddit.

Dass das Spiel die ersten 24 Stunden hingegen nur unzulänglich lief und mit Login-Problemen und mangelnden Server-Kapazitäten zu kämpfen hatte, verbuchen wir mal unter „Es ist halt eine Alpha-Version". ❑



Aktuell unterscheiden sich Spielercharaktere nur durch die Kleidung. Unterschiedliche Gesichter oder gar weibliche Figuren folgen erst mit späteren Updates.

„Die guten Ansätze versinken im Sumpf aus Unzulänglichkeiten."

Sascha Lohmüller



Trotz des schwachen Alpha-Auftaktes möchte ich hier festhalten, dass *H1Z1* Potenzial hat. Crafting, Basisbau, PvE-Server – all das ist durchdacht oder vielversprechend. Und auch die Probleme in Sachen KI und Balancing sollten in den Griff zu kriegen sein. Dass die Spielwelt jedoch so gut wie keine Items hervorbringt und ich stattdessen auf die kostenpflichtigen Abwurfkisten angewiesen bin, führt die Grundidee des Zombie-Survival-Kampfes aktuell komplett ad absurdum, weswegen man zumindest von der Early-Access-Version die Finger lassen sollte, bis sich hier etwas getan hat.

GENRE: Survival-Action
ENTWICKLER: Sony Online Entertainment
PUBLISHER: Sony Online Entertainment
TERMIN: 2015

EINDRUCK **SCHWACH**

Und Action! *GTA 5* wirft euch immer wieder in absurde Situationen und actiongeladene Gefechte.

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Grand Theft Auto 5

Von: Christian Dörre

Und täglich grüßt das Murmeltier: Der Action-Blockbuster lässt noch länger auf sich warten.

Eigentlich hatten wir uns schon mit massig Energy Drinks und Junkfood eingedeckt und auf die Testversion gewartet, doch kurz vor Redaktionsschluss gab Publisher Rockstar bekannt, dass sich der Release-Termin ihres Action-Krachers vom 27. Januar auf den 24. März verschiebt. Eine Enttäuschung, die auch nicht wieder dadurch wettgemacht werden kann, dass Rockstar erstmals Screenshots in 4k-Auflösung veröffentlichte (jeweils markierte Bilder, Rest: PS4) und die längst überfälligen Systemanforderungen bekannt gab. Empfohlen werden hierbei ein Intel-Core-i5-3470- oder ein AMD-X8-FX-8350-Prozessor, 8 GB RAM und als Grafikkarte eine Nvidia GTX 660 oder AMD HD7870. Während die vergleichsweise niedrigen Systemanforderungen sowie die angekündigten konstanten 60 fps bei 1080p und die Möglichkeit, in 4k-Auflösung zu spielen, für Verzückung sorgen, werden PC-Spieler mit einer verpflichtenden Anmeldung beim Rockstar Social Club, einer Installation des Browsers Chromium und vermutlich sogar einem Always-On-Zwang gegängelt.

Erfolg mit Ansage

Das ist zwar ärgerlich, aber machen wir uns nichts vor: *GTA 5* ist ein großartiges Spiel und wird auch auf dem PC sämtliche Verkaufscharts sprengen und die Spielerschaft begeistern. Begleitend zu unserer Video-Strecke auf der DVD bieten wir hier eine Vorstellung der drei Hauptcharaktere, des Online-Modus und sagen euch, was euch in den abgedrehten Missionen erwartet. ❑



Die Wetter- und Lichteffekte sind schon auf den Konsolen wunderschön – auf dem PC versprechen wir uns sogar noch mehr.



Die Ego-Perspektive funktioniert super und wird mit 60 fps und Maus und Tastatur wohl noch mal geschmeidiger spielbar sein.

DIE CHARAKTERE

Die *GTA*-Serie bot schon immer gut geschriebene Figuren – das neue Trio reiht sich hier hervorragend ein.

MICHAEL





4K-Screen, Quelle: Rockstar



Das Leben von Michael de Santa könnte so angenehm sein. Er hat eine Frau und zwei Kinder, wohnt in einer protzigen Villa mit eigenem Tennisplatz und trägt überteuerte Designer-Klamotten. Blöd nur, dass das alles Fassade ist. Eigentlich heißt der Mittvierziger nämlich Michael Townley, lebt im Zeugenschutzprogramm, ist finanziell vollkommen abgebrannt und von seiner Familie hat er sich längst entfremdet. Sein Sohn lümmelt nur high vor seinem Fernseher rum, seine Tochter legt sich für ihre zweifelhafte „Karriere" sprichwörtlich aufs Kreuz und seine Frau betrügt ihn mit ihrem Tennislehrer. Michael selbst hat mit seinem früheren Leben als berüchtigter Bankräuber nie richtig abgeschlossen und versinkt immer mehr in Unzufriedenheit und Selbstmitleid, da er all seinen verpassten Chancen hinterhertrauert. Die Frage, ob es damals richtig war, seine Kollegen zu verraten, um sich selbst ein einfaches Leben zu ermöglichen, beschäftigt ihn nach all den Jahren immer noch stark und beeinträchtigt sein Leben. Gleichzeitig ist Michael aber auch unfähig, sich über seine Emotionen klar zu werden, sodass seine Sitzungen beim Psychiater meist in großem Geschrei enden.

Der Trauerkloß erwacht erst wieder aus seiner Lethargie als er den jungen Kleinkriminellen Franklin kennenlernt, in dem er offenbar sich selbst wiederentdeckt. Als Michael dann auch noch einem mexikanischen Unterwelt-Boss Geld schuldet, ist der Punkt erreicht, an dem er wieder zurück auf die schiefe Bahn findet. Zusammen mit Franklin und seinem alten Weggefährten Lester formt er erneut eine schlagkräftige Crew, mit der dem erneuten Erfolg im Raubüberfall-Business nichts mehr im Wege steht.

In seiner altbekannten Rolle als Anführer einer Verbrecher-Gruppe blüht Michael zunächst wieder richtig auf und auch finanziell schreibt er bald schon wieder schwarze Zahlen, allerdings entfremdet er sich mit seinem neuen alten Lebensstil noch weiter von seiner Familie. Und dann steht auch noch auf einmal sein alter Kamerad Trevor vor der Tür.

FRANKLIN





4K-Screen, Quelle: Rockstar



Genau wie das reale Los Angeles hat auch das fiktive Los Santos einige Ecken, in denen man ungern leben möchte. So geht es auch dem jungen Franklin Clinton, der schon sein ganzes Leben in einem heruntergekommenen Elendsviertel verbringt, das an das reale Compton erinnert. Drogendealer, Gangs und andere zwielichtige Gestalten säumen die Straßen und machen ein friedliches Leben unmöglich. Kein Wunder also, dass auch Franklin in diesen Sog aus Verbrechen und Gewalt geraten ist und seinen Lebensunterhalt mit gezielten Diebstählen für einen schmierigen Autohändler verdient. Hinzu kommt noch, dass Franklin zwar das Haus seiner verstorbenen Mutter geerbt hat, sich aber auch seine ultrafeministische, herrische Tante dort einquartiert hat, die ihm das Leben zur Hölle macht.

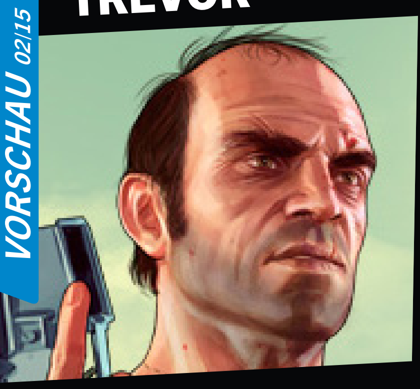
Nachvollziehbar also, dass Franklin sein Viertel und die damit verbundenene Kriminalität hinter sich lassen will. Allerdings ist das schwieriger als gedacht, denn sein Kumpel Lamar bringt ihn immer wieder in Schwierigkeiten und sorgt sogar dafür, dass Franklin in einen Gang-Krieg hineingezogen wird.

Das Blatt scheint sich jedoch zu wenden, als Franklin auf Michael trifft. Dieser erkennt schnell das Talent des jungen Afroamerikaners und nimmt ihn unter seine Fittiche. Während sich der Erfolg also endlich einstellt und Franklin sich schon bald ein protziges Haus in einem Nobelviertel leisten kann, muss er jedoch auch einsehen, dass dieser neue Weg ihn nur noch mehr in die Kriminalität abdriften lässt.

Interessant ist hierbei, dass Franklin zwar seine Taten reflektiert, er aber auch nicht auf den damit verbundenen Luxus verzichten möchte. Doch nicht nur seine eigene Scheinheiligkeit belastet Franklin, auch seine alten Freunde wenden sich von ihm ab und werfen ihm vor, sie im Stich gelassen zu haben. Während er seine Freunde mit Gefälligkeiten beschwichtigen kann, steht er jedoch auch noch vor einem schwerwiegenderen Problem, denn er muss immer wieder zwischen den beiden Hitzköpfen Trevor und Michael vermitteln.

Kastenfortsetzung nächste Seite

TREVOR






4K-Screen, Quelle: Rockstar

Trevor Philips hat Talent. Seinerzeit war er der beste Pilot bei der Airforce. Leider hat er jedoch einen Dachschaden und rastet in unregelmäßigen Abständen komplett aus. Wer ihm dann im Weg steht, hat Glück, wenn er im Krankenhaus wach wird und mehrere Wochen später wieder feste Nahrung zu sich nehmen kann.

Dieses Verhalten kostete ihn nicht nur seine Piloten-Karriere, sondern ließ ihn auch zum Kriminellen werden und in der Crew seines Freund Michael Townley landen, wo er sich durch seinen Hang zur Gewalt schnell einen zweifelhaften Namen machte. Nach dem vermeintlichen Tod von Michael ließ sich Trevor in Sandy Shores nieder, einem Außenbezirk von Los Santos mitten in der Wüste, um sich dort inmitten von Aussteigern und Rednecks ein eigenes Geschäft aufzubauen. Selbstredend steht das Wort „Geschäft" beim irren Trevor stellvertretend für Gewalt, Chaos und Drogenhandel. Der aufbrausende Psycho setzt dabei nicht nur alles daran, seine Konkurrenz zu beseitigen, sondern legt sich zusätzlich noch mit einer privaten Militärorganisation und den Triaden an, mit denen er sich über das gesamte Spiel hinweg einen Kleinkrieg liefert.

Als Trevor schließlich erfährt, dass Michael gar nicht tot ist, sondern putzmunter in Los Santos lebt, zieht es Trevor selbst in die große Stadt. So würde er seinem alten Freund für seinen Verrat zwar am liebsten den Garaus machen, doch viel wichtiger ist ihm, dass sie wieder gemeinsam auf Raubzüge gehen. Hier kann Trevor seinem psychotischen Charakter freien Lauf lassen und agiert von nun an als Mann fürs Grobe, der auch nicht davor zurückschreckt, einen Mann barbarisch zu foltern. Besonders interessant ist hier, dass Trevor quasi die Rolle des Spielers einnimmt, der zuerst tut, was (im Spiel) von ihm verlangt wird, und dann erst reflektiert, was er gerade getan hat.

Trevors neue Rolle gefällt ihm, doch seine Vergangenheit mit Michael lässt ihm keine Ruhe, sodass es immer wieder zu verhängnisvollen Konfrontationen zwischen den beiden Alphatieren kommt.

ONLINE-MODUS

Nur ein nettes Gimmick oder eine gelungene Spielspaßverlängerung?









▼ Die klassischen Deathmatches machen mächtig Laune. Für mehr Übersicht in den Gefechten empfehlen wir die klassische Third-Person-Perspektive.

◀ Mit sämtlichen Flugzeugen und Fahrzeugklassen lassen sich in Los Santos verschiedene Renn-Events starten.

▲ Auch Online muss ein echter Gangster irgendwie an den Zaster kommen. Da muss der nette Händler von nebenan leider in den sauren Apfel beißen.

▶ Der Editor bietet einen großen Umfang, um euren Recken individuell zu gestalten. Ob nun klassisch oder eher absurd – für jeden Geschmack ist etwas dabei.

GTA Online lief zwar sowohl in den Urversionen als auch in den neuen Fassungen für die PS4 und Xbox One anfangs nicht rund, nach behobenen Startproblemen erwies sich der Modus jedoch als Spielspaß-Garant.

Grand Theft Auto 5 bietet nämlich nicht nur im Singleplayer-Modus alle Freiheiten, auch online läuft Rockstars Blockbuster zur Höchstform auf. Ihr seid hierbei entweder im freien Modus unterwegs, in dem ihr Waffen, Fahr- und Flugzeuge, Häuser, Accessoires für euren Charakter oder viele andere Objekte kauft, oder ihr erledigt Jobs mit bis zu 29 weiteren Mitspielern. In diesen Jobs messt ihr euch mit euren Gegenspielern in Wettrennen, die ihr mit sämtlichen im Spiel enthaltenen Fahr- und Flugzeugen bestreiten könnt, schießt euch in Deathmatches gegenseitig über den Haufen oder bestreitet Missionen. Es wird also viel Abwechslung geboten. Zusätzlich werden zum PC-Release die schon lange angekündigten Heists direkt spielbar sein. Wie im Einzelspieler-Modus soll es hier möglich sein, Raubüberfälle zu planen und durchzuziehen.

Für jeden erledigten Job erlangt ihr übrigens Reputationspunkte, mit denen sich Waffen, Klamotten oder Frisuren freischalten lassen, mit denen ihr euer Alter Ego im umfangreichen Editor individualisieren könnt. Zudem steigt ihr natürlich im Level auf und schaltet so neue Fähigkeiten und Boni frei. Es dauert allerdings relativ lange, bis ihr eine konkurrenzfähige Stufe erreicht habt, sodass ihr anfangs gegenüber überlegenen Spielern lieber den Ball flach halten solltet.

Insgesamt macht der Online-Modus von *Grand Theft Auto 5* echt Laune, auf den Konsolen lief jedoch gerade zum Start nicht alles reibungslos. Während die meisten Bugs mittlerweile beseitigt sind, nerven die langen Ladezeiten immer noch. Außerdem gab es anfangs Probleme, die Charaktere aus der Urversion in die neue Fassung zu übertragen. Letzteres wird für PC-User aus bekannten Gründen kein Problem darstellen, aber dafür soll es nun zudem ein Video-Tool geben, mit dem sich Filme erstellen lassen.

EIN TRIO GEGEN DIE UNTERWELT VON LOS SANTOS

Extrovertierte Gangsterbosse und abgefahrene Missionen – *GTA 5* zieht alle Register.


Die Raubüberfalle sind absolute Highlights. Vor allem in Sachen Präsentation sind die Heists einfach nur überragend.

Als würden die unterschiedlichen Persönlichkeiten von Michael, Trevor und Franklin nicht schon für genug Zündstoff innerhalb der Gruppe sorgen, haben sich die drei Spießgesellen jeweils auch noch mächtige Feinde gemacht, die ihnen entweder auf den Fersen sind oder ganz *GTA*-typisch gewisse Gefallen von ihnen einfordern. Während bei manchen Aufträgen nur der jeweilige Charakter betroffen ist, muss bei anderen Missionen gleich das komplette Trio die Kohlen aus dem Feuer holen. Die Missionen sind hierbei auf die jeweiligen Charaktere zugeschnitten.

Während Franklin zumeist für die Fahr- und Flucht-Missionen eingespannt wird, ist der durchgeknallte Trevor beispielsweise für die Flugzeug- und Helikopter-Aufträge sowie die wahnsinnigsten Action-Stunts zuständig. Dadurch ergibt sich eine schöne und authentisch chaotisch wirkende Story rund um die drei Hauptfiguren, die eigentlich unabhängig agieren wollen, aber immer wieder von Hintermännern für deren Zwecke und dubiose Geschäfte eingespannt werden.

Michael steht beispielsweise in der Schuld eines FIB-Agenten, der die Truppe daraufhin ausnutzt, um seine eigenen korrupten Ziele durchzusetzen. So sollt ihr an einer Stelle den Geheimdienst sabotieren, damit dessen Fördergelder beim FIB landen. Eure Aufträge führen euch dadurch in eine geheime Regierungsbasis oder ihr entführt sogar einen Zeugen direkt aus dem Verhörzimmer, während ihr an einem Seil befestigt an einem Helikopter baumelt. Klingt verrückt? Das ist noch gar nichts. Gerade die Trevor-Missionen sprühen nur so vor Irrsinn. Vor allem sein Kleinkrieg mit der Militärorganisation Merryweather sorgt für etliche hervorragend inszenierte Action-Missionen. So verfolgt ihr beispielsweise ein Flugzeug der Gruppierung mit einer Propellermaschine, crasht in deren Laderaum, ballert euch anschließend durch die Maschine, schnappt euch die Beute und fahrt anschließend mit einem Jeep wieder aus dem Laderaum. Und das alles in ein paar 1.000 Meter Höhe wohlgemerkt. Franklins Missionen hingegen sind etwas geerdeter. Der junge Afroamerikaner lässt sich zum Beispiel von einem zwielichtigen Neureichen anheuern, um für ihn teure Luxusautos zu stehlen.

Das mag sich nun nicht so spannend anhören, doch die Hauptmissionen von *GTA 5* sind zumeist so hervorragend inszeniert, dass das altbekannte Gameplay-Gerüst aus Schießereien und Fluchtfahrten gar nicht so sehr auffällt. Man merkt den Missionen jederzeit an, wie durchdacht sie sind. Die klaren Highlights sind jedoch die groß angelegten Raubüberfälle, welche das Trio entweder eigenständig plant oder die ihnen von anderen Gangstern aufgezwungen werden. Was Rockstar hier in Sachen Präsentation bietet, ist absolut überragend und verdeutlicht, warum *GTA 5* allen anderen Open-World-Actionspielen haushoch überlegen ist.


Die Missionen sind hervorragend inszeniert und bieten jederzeit viel Abwechslung. Auch kopfüber.

„Grandioser Blockbuster, nervige Gängelei der PC-Spieler."

Christian Dörre



GTA 5 ist nicht einfach nur ein gutes Spiel, es ist ein echter Meilenstein des Action-Genres. Kein Wunder also, dass ich mich trotz etlicher Test-Stunden mit der PS4-Version bereits auf den PC-Release freue. Die Verschiebung ist mir da relativ wurscht, sollen sie die vorhandenen Fehlerchen ausbügeln und uns ein fertiges Spiel servieren. Viel ärgerlicher finde ich die erneute Gängelei der PC-Spieler. Warum schon wieder Social Club? Warum Zwangs-Installation von Chromium? Hoffentlich geht alles gut, denn dieses Meisterwerk muss man gespielt haben.

GENRE: Action
ENTWICKLER: Rockstar North
PUBLISHER: Rockstar
TERMIN: 24. März 2015

EINDRUCK **ÜBERRAGEND**

In der Wildnis trefft ihr auf Wölfe und Bären. Je gefährlicher die Wildtiere, desto höherwertige Häute lassen sich dabei sammeln.

Albion Online

Von: Quirin Anetseder

Handwerker, Händler oder Räuber: Im Free2Play-MMORPG *Albion Online* gestalten die Spieler ihre eigene Mittelalterwelt.

Zu Beginn eines MMOGs stellt sich oft die Frage, mit welcher Klasse man denn bloß in das neue Abenteuer abtauchen soll. Ein wackerer Krieger, ein fintenreicher Jäger oder vielleicht doch lieber ein magiebegabter Zauberer? *Albion Online* geht einen anderen Weg. Die Entwickler von Sandbox Interactive wollen den Spielern größtmögliche Freiheit geben und die Charaktere nicht in starre Klassenkorsetts zwängen. Auch sonst soll der Einfluss der Spieler auf die Spielwelt, die Wirtschaft und das Geschehen darin ein zentrales Element darstellen. Wie sich das Ganze anfühlt, haben wir im Alphatest für euch ausprobiert.

Nachdem wir uns unsere ersten Sporen verdient haben, indem wir die Grundlagen eines Holzfällers und eines Steinmetzes erlernt und einem niedlich herumhoppelnden Hasen das Fell über die Ohren gezogen haben, machen wir uns auf den Weg zum Queen's Market. Im ersten größeren Markt erwarten uns zahlreiche Handwerksgebäude,





Stopft ihr eure Taschen mit vielen Rohstoffen voll, bewegt ihr euch langsamer. Abhilfe schafft ein Ochsen-Reittier.

„Erfolge fühlen sich wertvoller an, wenn es was zu verlieren gibt."

PC Games: In *Albion Online* kommt ein Full-Loot-System zum Tragen, bei dem man alle Gegenstände eines Charakters plündern kann, sobald dieser stirbt. Warum habt ihr euch für diese Design-Philosophie entschieden?

Robin Henkys: Erfolge fühlen sich wertvoller an, wenn man auch was zu verlieren hat. Schaut man sich moderne MMOGs an, erkennt man einen Trend, den Spieler vor jeglichen „negativen" Erfahrungen zu bewahren. Nach einem digitalen Ableben ist man mit wenigen Klicks wieder mit vollem Lebensbalken an gleicher Stelle, um einen erneuten Versuch zu wagen. Jedoch ohne negative Emotionen sind die positiven weniger wertvoll.

PC Games: Fürchtet ihr nicht, dass Spieler das Full-Loot-System vielleicht abschreckt, wenn sie ihr ganzes Hab und Gut nach einem Ableben des Charakters verlieren können?

Robin Henkys: Wir sind große Fans von Full Loot, sind uns aber bewusst, dass dies auch für viele Leute abschreckend wirkt, weshalb wir sie sehr langsam an eine solche Mechanik heranführen möchten. Zum Start befindet man sich in einer sicheren Zone, in der der Tod fast gar nicht bestraft wird. Dringt ein Spieler in gefährlichere Zonen mit Open PvP vor, weist ihn ein Pop-up auf das höhere Risiko hin. Hier ist es leichter, höherwertige Ressourcen zu bekommen, aber auch die Gefahr größer, überfallen zu werden. Das Erstellen eines Rüstungssets ist zudem nicht sehr aufwendig und man kann mehrere Gegenstände auf Vorrat lagern. Das Gefühl „Ich habe alles verloren!" ist mit ein bisschen Erfahrung leicht zu umgehen. Als Händler kann man auch Söldner zum Schutz oder als Eskorte anheuern. Oder Gilden-Freunde begleiten euch beim Rohstoffsammeln. Eigene Gebiete sind zudem außerhalb der Angriffszeiten vor dem Zutritt von Feinden sicher.

PC Games: In *Albion Online* befinden sich alle Spieler auf einem Server in derselben Spielwelt. Housing-Plätze in MMOGs sind sehr begehrt und oft schnell besetzt. Gibt es für jeden Spieler einen eigenen Bauplatz?

Robin Henkys: Wir bieten eine begrenzte Menge Bauplätze direkt in der Spielwelt an und eine unbegrenzte Menge auf instanzierten Inseln, die den Kontinent umgeben. Die Bauplätze in der Welt sind vor allem für Gilden und Hardcore-Spieler attraktiv und von ihnen umkämpft. Es bleibt immer der bequeme Rückzug auf die eigene Insel, auf der man sein eigenes kleines Reich aufbauen kann. Einen Bauplatzmangel wird es also nicht geben.


Robin Henkys, Lead Game Designer von Sandbox Interactive

in denen wir unsere gesammelten Ressourcen zu wertvolleren Gütern weiterverarbeiten. Unsere erste Plattenrüstung stellen wir in der Schmiede her – dabei können wir schon während der Fertigung auswählen, welche Fähigkeit wir damit erhalten. Nach zwei kurzen Kämpfen steht fest, dass wir doch lieber eine Fernkampfklasse wollen – also fix einen Bogen und eine Lederrüstung produziert. So einfach geht der Klassenwechsel in *Albion Online*.

Es gibt immer was zu tun

Schreitet man in der Fantasy-Welt weiter voran, gibt es höherwertige Rohstoffe zu entdecken, mit denen sich wiederum bessere Ausrüstung herstellen lässt. Das Destinyboard, eine Art Talentbaum, gibt uns immer neue Ziele vor. Benutzen wir etwa häufig ein Einhandschwert, lassen sich Verbesserungen dafür freischalten. Die Spieler bevölkern in *Albion Online* nicht nur spezielle Hubs, sondern bauen ihre Gebäude direkt in die Spielwelt oder gründen gar ganze Städte. Das Housing ist nicht nur auf das eigene Heim beschränkt, sondern das ganze Wirtschaftssystem wird von den Spielern aus eigenen Händen erbaut. Schmieden, Gerbereien, Sägewerke – über 50 verschiedene Gebäude stehen dabei zur Auswahl. Die Waren werden dann auf dem Markt zum Handel feilgeboten. Ein findiger Spieler hat gleich in der Nähe eines Waldabschnitts ein Sägewerk hochgezogen, bei dem wir das geschlagene Holz in Bretter verarbeiten können. Gegen eine kleine Gebühr, versteht sich.

Was dein ist, ist mein!

Natürlich müssen unsere Güter erst einmal dorthin gebracht werden. Und wie es sich für eine mittelalterliche Welt ziemt, lauern hinter jedem Winkel Halunken, die uns ans Leder wollen – im wahrsten Sinne des Wortes. *Albion Online* verwendet nämlich ein „Full Loot"-System. Wenn ein Charakter stirbt, bleiben die Gegenstände bei der Leiche zurück und jeder kann sie plündern, sofern man sich in einer PvP-Zone befindet. Ein wahrer Traum für Räuber und Diebe. Zudem können Gilden Burgen, Städte und Gebiete in Territorial-Kämpfen erobern.

Für etwas friedliebendere Spieler-Naturen hat Sandbox Interactive ein neues Feature für die nächste Testphase in petto. Die Landwirtschaft fasst Fuß in Albion. Dann heißt es den Acker pflügen, die Saat ausbringen und das Vieh füttern. Die Lebensmittel werden in der Mühle, beim Metzger oder beim Koch weiterverarbeitet. Für jeden ist etwas geboten. ❑


Erobert ihr die Gebiete und Städte anderer Gilden, erhaltet ihr Abgaben von deren Bewohnern.

„Liebevoll gemachtes Online-Rollenspiel für PCs und Tablets zugleich."

*Quirin Anetseder **

Anfangs war ich skeptisch, was das Full-Loot-System in *Albion Online* betrifft. Nach meinem ersten Dahinscheiden muss ich sagen: Diese Spielmechanik bietet viele interessante Interaktionsmöglichkeiten und ist somit vollkommen in Ordnung. Die liebevolle Grafik, die putzigen Charaktere und der gemächliche Spielablauf während des Farmens eignen sich zudem prima, um nach Feierabend auf der Couch am Android- oder iOS-Tablet eine Partie zu zocken. Bleibt noch zu hoffen, dass Sandbox Interactive auch genug Hintergrundgeschichte und Story-Events einbaut.

GENRE: Online-Rollenspiel
ENTWICKLER: Sandbox Interactive
PUBLISHER: Sandbox Interactive
TERMIN: 2015

EINDRUCK **GUT**

*Quirin Anetseder ist freier Redakteur für PC Games und Buffed

In *Satellite Reign* kämpft ihr mit vier Agenten gegen mächtige Mega-Konzerne in einem düsteren Cyberpunk-Setting. Die eingesetzte Unity-Engine sorgt dabei für hübsche Effekte.

Soldat

Hacker

Unterstützer

Infiltrator

Satellite Reign (Early Access)

Von: Stefan Weiß

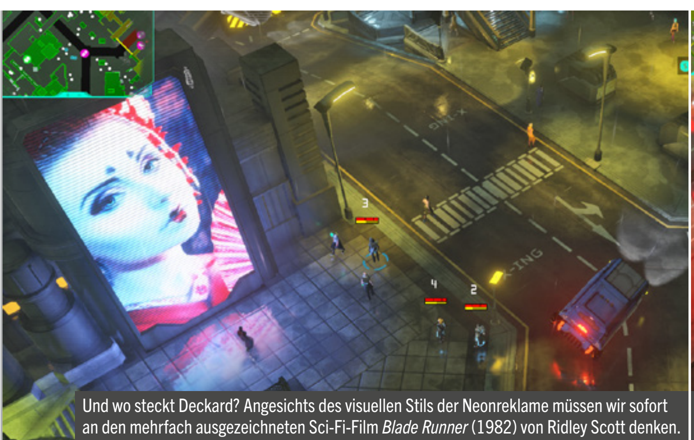
Eigentlich müsste dieses Taktikspiel *Syndicate 3* heißen.

Machthungrige, internationale Mega-Konzerne und eine düstere Cyberpunk-Stadt mit schwebenden Autos und bunten Neonreklametafeln an den Wänden – das weckt doch gleich den Geek in uns und lässt zwei Erinnerungen aus den Tiefen des Gedächtnisses emporschwimmen: Zum einen denken wir da sofort an Ridley Scotts kultigen Kinostreifen *Blade Runner* aus dem Jahr 1982 und zum anderen an das Agentenspektakel *Syndicate*. Letzteres wurde von Bullfrog entwickelt und erschien bei uns 1993 für MSDOS. Und genau diese beiden Titel nennen auch die Entwickler 5 Lives Studios als Inspirationsgrundlage für ihr per Kickstarter finanziertes Projekt *Satellite Reign*, das in diesem Jahr erscheinen soll. Aktuell befindet sich das Spiel in der Early-Access-Phase, die entsprechende Pre-Alpha-Version ist für knapp 28 Euro auf Steam verfügbar und bietet anhand einer spielbaren Missionskarte Einblicke ins Gameplay.

Freies Großstadtleben

Im fertigen Spiel soll es keine linearen und fest vorgegebenen Missionen geben, vielmehr habt ihr in den groß angelegten Stadtvierteln viel Freiheit, wie und was ihr anstellen wollt. Ihr startet die Early-Access-Version mit drei von vier spielbaren Agenten, die in die Klassen Infiltrator, Unterstützer, Hacker und Soldat eingeteilt sind. Jede Klasse besitzt eine eigene Bewaffnung und lässt sich im Spiel für unterschiedliche Zwecke nutzen. Der Soldat etwa kann als Einziger schwere Waffen führen, während der Infiltrator mit seinem Scharfschützengewehr auf große Distanz effektiv ist.

Eure Agenten gehören einer Widerstandsorganisation an, die den Kampf gegen die herrschenden Mega-Konzerne aufnimmt. Wie sich die damit verbundene Story entwickelt, ist bislang noch nicht ersichtlich. Die Entwickler haben geplant, ein ausgeklügeltes Fraktionssystem in die Spielwelt zu integrieren, das Bestechungen und



Und wo steckt Deckard? Angesichts des visuellen Stils der Neonreklame müssen wir sofort an den mehrfach ausgezeichneten Sci-Fi-Film *Blade Runner* (1982) von Ridley Scott denken.



Satellite Reign bietet ein funktionierendes Deckungssystem. Obendrein verschaffen erhöhte Positionen taktische Vorteile.

TAKTISCHE PLANUNG: SO SPIELT SICH *SATELLITE REIGN*

Zwar kann man in der aktuell erhältlichen Early-Access-Version bislang nur eine Mission spielen, doch die lässt schon einiges an taktischen Möglichkeiten zu.

Mithilfe der Minimap erhalten wir einen groben Überblick zu Straßen und Gebäudezügen im Missionsgebiet. Außerdem sind dort wichtige Spots wie etwa Kameras, Gegner in Sichtweite, Missionsziele und weitere nützliche Infos verzeichnet, die uns bei der taktischen Planung helfen.

Mit dem Hacker im Team lassen sich allerlei Objekte beeinflussen. In diesem Beispiel können wir für kurze Zeit die Stromversorgung für Überwachungskameras lahmlegen, was unseren Kollegen ermöglicht, unbemerkt weiterzukommen.

In diesem Bereich der Early-Access-Mission sollen wir einen Gefangenen befreien, der Eingang zur Zelle ist hinter der grün beleuchteten Tür. Kameras und Gegnerpatrouillen erforden behutsames Vorgehen – oder ihr stürmt „Guns Blazing“ vor – bislang ist beides möglich.

Falls unsere Agenten entdeckt werden, kommt es im Nu zu Gefechten. Da wir es hier mit nur einem Gegner (unten rechts) zu tun haben, eröffnen wir sofort das Feuer.

Kontrolle erlaubt. Außerdem lassen sich auch Zivilisten ins taktische Geschehen einbinden – ihr könnt NPCs kontrollieren, etwa um sie als Schutzschild zu benutzen oder um eine Ablenkung zu schaffen. Doch das sind Gameplay-Elemente, die in der aktuellen Version noch nicht verfügbar sind

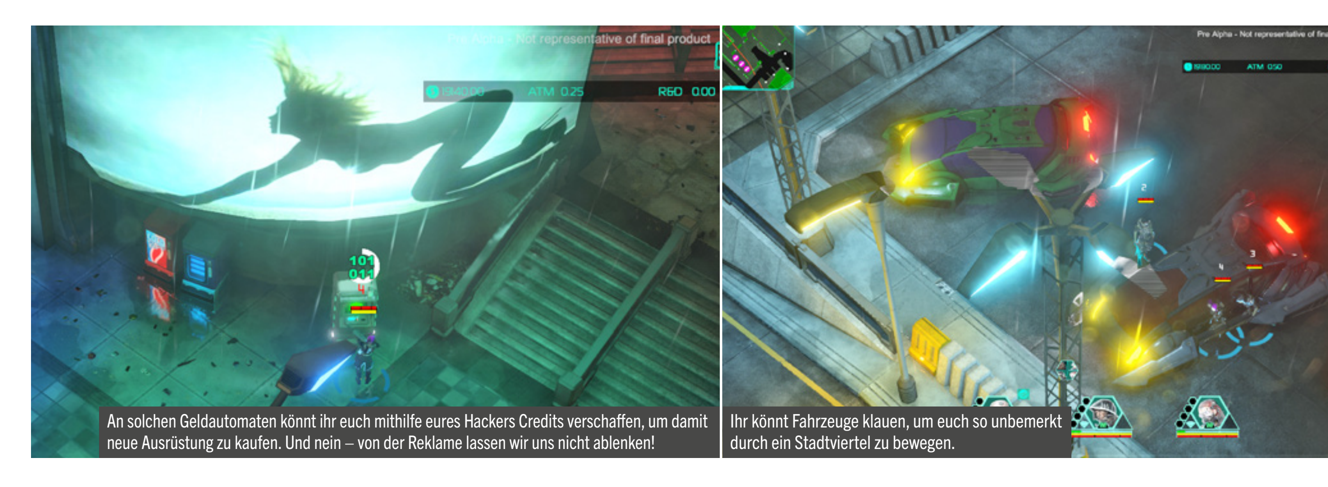
Um im Spiel voranzukommen, benötigt ihr reichlich Credits, um euch davon Implantate, Waffen und Ausrüstung für eure vier Agenten zu beschaffen. So lassen sich zum Beispiel Geldautomaten von eurem Hacker benutzen, um an Kohle zu kommen. Auch andere Objekte wie etwa Überwachungskameras, Türen und Generatoren lassen sich manipulieren oder gar zerstören, um so Einfluss auf die Umgebung zu nehmen. Einige davon erfordern einen bestimmten Skill-Level – sprich, *Satellite Reign* enthält auch eine Rollenspielkomponente, in der ihr die Fertigkeiten eurer Figuren verbessern könnt. Oder wie wäre es, Wissenschaftler und Techniker zu bestechen oder zu entführen, um so an bessere Ausrüstung zu gelangen? Auch das wollen die Entwickler ermöglichen, in der aktuellen Version des Spiels ist das aber noch nicht enthalten

Schöner Anblick

Die Karte der Early-Access-Version stellt nur einen von mehreren geplanten Stadtbezirken dar, das Rotlichtviertel in Downtown. Wir betrachten zunächst die Umgebung, die mit vielen Details und hübschen Lichteffekten glänzt. In die steilen Häuserschluchten prasselt Regen, was auf glatten Oberflächen für Reflexionen sorgt. Die Straßen sind von vielen Passanten belebt, die unterschiedlichen Tätigkeiten nachgehen. Das fertige Spiel soll ein komplettes Stadtleben simulieren, von dem es bislang erste Ansätze gibt. Wir sehen Zivilisten, die Geld von Automaten abheben, bewaffnete Polizeipatrouillen, die umherstreifen, Schwebefahrzeuge, die vorbeidüsen – das alles sorgt schon für eine lebendig wirkende Atmosphäre. Jeder Bewohner besitzt einen eigenen Namen, wie wir per Linksklick auf die Figuren erfahren.

Taktische Planung

Um uns einen Überblick zu verschaffen, was wir in Downtown so alles anstellen können, öffnen wir die Stadtkarte. Farbige Icons zeigen uns interessante Orte und Objekte, die wir für das Gameplay nutzen können. Die Kartenbeschreibung gibt uns Informationen über die Hierarchie des Stadtviertels, sodass wir wissen, mit welchen Fraktionen wir es zu tun bekommen, wenn wir unsere Agenten einsetzen. Weiter unten in der Kartenbeschreibung finden wir die Missionsobjekte, die



An solchen Geldautomaten könnt ihr euch mithilfe eures Hackers Credits verschaffen, um damit neue Ausrüstung zu kaufen. Und nein – von der Reklame lassen wir uns nicht ablenken!

Ihr könnt Fahrzeuge klauen, um euch so unbemerkt durch ein Stadtviertel zu bewegen.

OPA BULLFROG STAND PATE !

Satellite Reign ist keine Neuerfindung. Ein Teil der Entwickler arbeitete schon an den Bullfrog-Titeln _Syndicate_ und _Syndicate Wars_ mit und das merkt man sofort.

SYNDICATE (1993)

Satellite Reign darf man mit mit Fug und Recht als Neuauflage des Klassikers *Syndicate* verstehen. Entwickler Bullfrog unter Leitung von Peter Molyneux schuf ein packendes Cyborg-Taktik-Spiel mit grandioser Atmosphäre. Schon damal kontrollierte man ein Vierer-Agenten-Squad in Echtzeit, rüstete es mit immer besserem Equipment aus und kämpfte gegen fiese Polizei- und Konzerntruppen. *Satellite Reign* erinnert in vielen Details an Bullfrogs Cyberpunk-Original. So spielte *Syndicate* ebenfalls in einem riesigen futuristischen Stadtgebiet und mithilfe von erwirtschafteten Credits ließen sich die Agenten mit kybernetischen Implantaten verbessern.



Syndicate zeichnete sich durch seine taktische Tiefe, aber mitunter auch durch hektische Gefechte aus.



Der Nachfolger zu *Syndicate* bot zwar echte 3D-Umgebungsgrafik, konnte aber spielerisch nicht mehr so gut punkten. *Satellite Reign* macht's hoffentlich besser.

SYNDICATE WARS (1996)

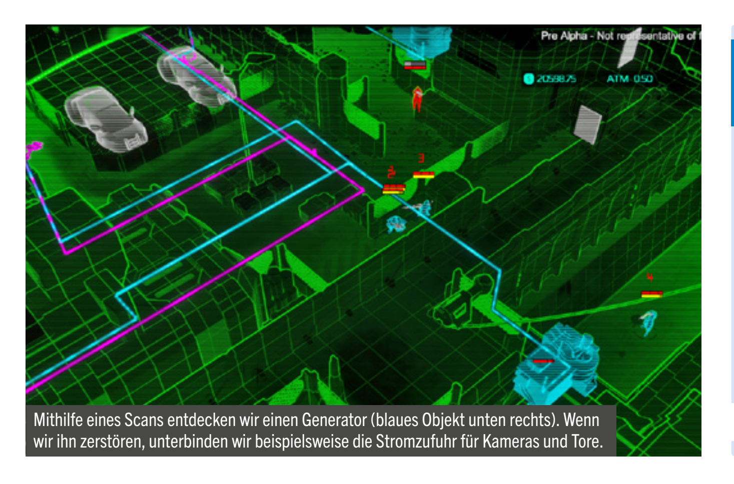
Bullfrog nutzte für den Nachfolger zu *Syndicate* eine stark überarbeitete 3D-Engine aus dem im eigenen Hause entwickelten *Dungeon Keeper*. Leider bestanden die Figuren immer noch aus unspektakulären flachen 2D-Sprites. Inhaltlich baute *Syndicate Wars* zwar auf dem gleichen Cyborg-Setting wie *Syndicate* auf, doch sorgten die Einschnitte beim taktischen Gameplay nicht gerade für Begeisterung bei den Fans. Auch die Übersicht ging mit der neuen 3D-Grafik in die Binsen, denn die Kamerasteuerung war mitunter ein Graus. So verlor man einen Kampf schon mal unnötigerweise, nur weil die Kamera einem einen Strich durch die Rechnung machte. *Satellite Reign* setzt auf eine moderne 3D-Optik und wir sind gespannt, wie man in den detailliert dargestellten Stadtvierteln mit all seinen Objekten die Übersicht im Kampfgeschehen behalten wird. Erste Eindrücke dazu erfahrt ihr in dieser Vorschau.

wir uns vornehmen können. In der Polizeistation etwa wird unser vierter Agent festgehalten, wir können eine Bank ausrauben, eine Wachstation infiltrieren und einiges mehr. In welcher Reihenfolge wir vorgehen, bleibt uns überlassen.

Wir entscheiden uns dafür, zunächst den gefangenen Agenten zu befreien. Per Mausklick setzen wir einen Ping auf die Karte, der uns in der Spielumgebung als Richtungsmarker dient. Karte schließen und los geht's. Die Figuren steuert ihr per Mausklicks durch die Gegend. Solange man die Waffen dabei stecken lässt, fällt die Truppe nicht auf und vorbeigehende Patrouillen ignorieren die Agenten. Wer mag, kann natürlich auch wild ballernd losstürmen. Bei den in Echtzeit ablaufenden Feuergefechten kommt ein Deckungssystem zum Einsatz. So lassen sich die Agenten hinter Mauern oder auf erhöhten Positionen einzeln oder als Gruppe postieren – der kontextsensitive Mauscursor zeigt euch an, wo ihr Deckung nutzen könnt. Auch die Gegner sind nicht dumm und nutzen das Gelände und versuchen auch mitunter, euch von mehreren Seiten anzugreifen. Je länger sich Gefechte hinziehen oder je mehr ihr anderweitig auffallt, desto höher steigt der Fahndungslevel. Dies hat zur Folge, dass mehr Truppen hinter euch her sind, später Drohnen und sogar Mechs gegen euch einsetzen. Letztere lassen sich von eurem Hacker wiederum kontrollieren, falls er den passenden Skill besitzt. Auch feindliche Drohnen könnt ihr übernehmen, sodass Satellite Reign in Sachen Kampf eine ganze Palette an taktischen Möglichkeiten auffährt.

Däumchen drücken!

Auch wenn der Spielumfang der Early-Access-Version bescheiden ausfällt, noch viele Features fehlen und reichlich Bugs vorhanden sind, macht *Satellite Reign* Appetit auf mehr. Am meisten gefällt uns die Art und Weise, wie man die einzelnen Missionsabschnitte angehen kann. So bereitet es uns eine diebische Freude, wenn wir Gegner aussperren, Stromversorgungen und Kameras lahmlegen oder uns einfach wilde Feuergefechte liefern. Natürlich haben die Entwickler auch noch jede Menge Arbeit vor sich, darf man doch nicht vergessen, dass es sich erst um eine sehr frühe Version des Spiels handelt. Wir hoffen, dass all die noch fehlenden Features am Ende ein rundes Spielerlebnis bieten und *Satellite Reign* zu einem würdigen *Syndicate*-Nachfolger machen. ❑



Mithilfe eines Scans entdecken wir einen Generator (blaues Objekt unten rechts). Wenn wir ihn zerstören, unterbinden wir beispielsweise die Stromzufuhr für Kameras und Tore.

„Ich fühle mich ins Jahr 1993 zurückkatapultiert, im positiven Sinn!" *Stefan Weiß*



Damals habe ich nächtelang vor meinem 14-Zoll-Monitor gehockt und mir an den mitunter bockschweren Missionen des Cyberpunk-Spektakels *Syndicate* die Zähne förmlich ausgebissen (leider ohne dafür Implantate zu bekommen). *Satellite Reign* haut vom Setting und vom grundsätzlichen Gameplay in die gleiche Kerbe, das lässt sich schon anhand der spielbaren Early-Access-Version deutlich erkennen. Allerdings würde ich mir persönlich eine Rundenfunktion für die Kämpfe im Stil eines *XCOM* wünschen. Die *Syndicate*-Echtzeit-Gefechte waren oft chaotisch.

GENRE: Strategie
ENTWICKLER: 5 Lives Studios
PUBLISHER: 5 Lives Studios
TERMIN: 2015

EINDRUCK **GUT**



Attilas Hunnen stellen mit ihren berittenen Bogenschützen die größte Gefahr auf dem Schlachtfeld dar. Sie sind äußerst mobil und zudem sehr treffsicher.

Total War: Attila

Von: Matti Sandqvist

Nach etlichen Stunden mit der Vorschau-Version sind wir einerseits begeistert, andererseits ein wenig skeptisch.

Kurz vor Weihnachten bekamen wir zu unserer großen Freude eine Vorschau-Version von *Total War: Attila* zugeschickt und verbrachten mit dem Überlebenskampf in der Spätantike etliche spannende Stunden. Die Preview-Fassung beinhaltete jedoch nur vier der zehn spielbaren Fraktionen und war auf 40 Runden beschränkt. Der relativ magere Umfang reichte aber vollkommen aus, um unseren Ersteindruck vom Studiobesuch im letzten Oktober zu bestätigen: *Total War – Attila* ist beileibe nichts für Serien- oder Genreneulinge! Zum anderen machte sich nun auf der Strategiekarte und auch in den Schlachten die Tatsache bemerkbar, dass die Stand-alone-Erweiterung ganz andere Herausforderungen an uns stellt als das Hauptspiel – wir würden sogar so weit gehen zu sagen, dass die spielerischen Unterschiede in der Summe mindestens so groß wie zwischen *Total War: Shogun 2* und *Rome 2* sind.

Per aspera ad astra

Im Gegensatz zu den bisherigen Serienablegern gestaltet sich bereits der Anfang der Kampagne je nach Fraktion deutlich anders. Als einer der sogenannten „großen Einwanderer“ wie Ost- und Westgoten verfügen wir etwa zu Beginn über keine Städte, sondern

Für eine erfolgreiche Belagerung solltet ihr ein wenig Zeit mitbringen. Je länger ihr eine Stadt umstellt, desto einfacher wird die Erstürmung.

In der Vorschau-Version waren Armbrustschützen entscheidend für die Schlachten. Nicht einmal stark gepanzerte Legionäre können gegen sie anstürmen.

Einige der sächsischen Einheiten sind zwar relativ gut gepanzert, aber bei einem Ansturm mehrerer Elefanten bricht ihre Moral so sicher wie das Geschirr im Porzellanladen.

schlagen so lange unsere Lager in den Gebieten anderer Völker auf, bis wir eine Stadt erobert haben und uns entscheiden, uns dort niederzulassen. Als eines der beiden römischen Reiche fangen wir dagegen mit einer großen Anzahl an dicht besiedelten Provinzen an, müssen uns in den ersten Runden jedoch mit unbesiegbaren feindlichen Armeen herumschlagen und aus der Not heraus die meisten Städte den marodierenden Horden überlassen. Das größte Ärgernis: Für gewöhnlich erobern die ungebetenen Gäste die Städte nicht, sondern verwüsten sie schlicht und einfach. Das bedeutet am Ende, dass wir, nachdem wir zum Beispiel die Westgoten zurückgeschlagen haben, für zig Runden mit dem immens teuren Wiedererrichten unserer Siedlungen beschäftigt sind.

Eines haben die Fraktionen trotz ihrer grundverschiedenen Ausgangslagen jedoch gemein: Der Schwierigkeitsgrad ist enorm. Sogar mit den als „leicht“ eingestuften Sachsen brauchten wir mehrere Anläufe, bevor wir die ersten Runden einigermaßen überstanden und Hoffnungen auf ein Dasein als zukünftige Großmacht hegen konnten.

Ähnlich groß sind auch die Unterschiede in den grafisch sehr pompösen Echtzeitschlachten. Statt auf gezielte Flankenangriffe oder gewiefte Hinterhalte kam es vor allem auf die geballte Macht von Fernkämpfern an. So konnten unseren leichten sächsischen Kriegern nicht einmal römische Legionäre etwas anhaben, als unsere rund 500 Bogenschützen ihre Pfeile auf die schwer gepanzerten Truppen herabregnen ließen. Obwohl die Feinde bei ihrem verzweifelten Angriff keine nennenswert hohen Verluste erlitten, brach ihre Moral leicht zusammen und so konnte unsere Späher-Kavallerie den flüchtenden Legionären den Rest geben.

Amat victoria curam

Überhaupt hatten wir das Gefühl, dass man in *Attila* als Serienveteran in fast allen Bereichen umdenken muss. Sei es das neue Provinzsystem mit Statthaltern, die Seuchen, die Auswirkungen des Klimawandels, der Zusammenhalt von Armeen und die Loyalität von Generälen: Insgesamt sind zig strategisch wichtige Dinge dazugekommen und damit deutlich mehr, als wir von einer Stand-alone-Erweiterung erwartet hätten! Daher waren wir auch nicht überrascht, dass die KI in der Vorschau-Version noch viel zu wünschen übrig ließ und die Berechnung der Runden wieder unschöne Ausmaße angenommen hat, die der ersten, ziemlich verbuggten Fassung von *Rome 2* ähnelten. Creative Assembly bleibt zum Glück noch ein wenig Zeit zum Optimieren. ❑

Als Herrscher der Oströmer fangt ihr mit vielen gut ausgebauten Provinzen an, müsst sie aber gegen fast unbesiegbare Barbarenhorden verteidigen.



„Gut Ding will Weile haben – das neue *Total War* unter Umständen auch.“



Matti Sandqvist

Die Vorschau-Version von *Attila* faszinierte mich und machte mich zugleich ein wenig skeptisch. Die immense Anzahl neuer Strategieoptionen ist natürlich sehr erfreulich. Was mich aber ein wenig stutzig macht, sind die langen Ladezeiten und auch die vielen KI-Fehler. Ein wenig Zeit bleibt den Entwicklern noch für das Optimieren. Ob das Spiel zum Release komplett bugfrei erscheint, wage ich aber zu bezweifeln. Ich bin mir jedoch sicher, dass wie *Rome 2* auch *Attila* mit der Zeit ein astreiner und würdiger Ableger meiner absoluten Lieblingsspielereihe wird.

GENRE: Strategie
PUBLISHER: Sega/Koch Media
ENTWICKLER: Creative Assembly
TERMIN: 17. Februar 2015

EINDRUCK **GUT**

Unser Team stürmt die feindliche Zitadelle – damit ist uns der Sieg fast schon sicher.

AUF HEFT-DVD

Video zum Spiel

Heroes of the Storm

Zugänglich, schnell und erstaunlich spaßig: Blizzards Antwort auf *Dota 2* entpuppt sich bereits in der Alpha-Fassung als echter Gewinn fürs Genre.

Von: Felix Schütz

Noch ein Moba!? Muss das sein? Platzt das Genre mit *Dota 2*, *League of Legends* und seinen Dutzenden Nachahmern nicht eh schon aus allen Nähten?

Solche Skepsis musste sich Blizzard häufig anhören, seit das Studio mit *Heroes of the Storm* sein erstes, hauseigenes Moba-Spiel präsentierte. Dabei hatten die Kalifornier doch gerade erst mit *Hearthstone* bewiesen, dass sie auch aus ausgelutschten Konzepten noch fesselnde Spiele basteln können. Ob das auch diesmal wieder klappt? Diese Frage lässt sich bereits klar bejahen, obwohl *Heroes of the Storm* noch nicht mal ganz fertig ist: Mit dem 13. Januar hat der neue Blizzard-Titel endlich seine Alpha-Phase beendet und ist ins Closed-Beta-Stadium übergegangen. Ein Schnellsschuss ist *Heroes of the Storm* darum wahrlich nicht: Die Entwicklung begann schon vor vier Jahren, damals noch als Custom Map für *Starcraft 2*, um das Modding-Potenzial des Editors zu demonstrieren. Heute ist daraus ein vollwertiges Spiel geworden – und ein ausgesprochen spaßiges, wie wir nach vielen Stunden mit der Alpha-Version festgestellt haben.

Die All-Stars von Blizzard

Heroes of the Storm ist vollgepackt mit Helden aus sämtlichen Blizzard-Universen. Zum Start der Closed Beta stehen bereits 33 Charaktere aus den *Diablo*-, *Starcraft*- und *Warcraft*-Reihen zur Auswahl. Natürlich wird das Angebot mit der Zeit erweitert, Thrall aus *Warcraft 3* wurde beispielsweise jüngst hinzugefügt und die drei heldenhaften Nordmänner aus *The Lost Vikings* sind auch schon angekündigt. Da *Heroes of the Storm* aber ein Free2Play-Spiel ist, sind nicht alle Figuren auf einen Schlag verfügbar, man muss sie erst nach und nach freispielen oder durch den Einsatz von Echtgeld kaufen. Pro Woche sind außerdem sechs zufällige Helden kostenlos spielbar – durch dieses Rotationsprinzip hat man früher oder später also die Chance, alle Charaktere auch ohne Freischaltung auszuprobieren.

Das Rad nicht neu erfinden

Eine Partie in *Heroes of the Storm* dauert üblicherweise 20 bis 25 Minuten und folgt dabei dem klassischen Moba-Spielprinzip. Auf einer symmetrisch aufgebauten Map liegen zwei Stützpunkte, einer gehört



Mit dem mächtigen Belagerungspanzer von Seargent Hammer verteidigen wir einen Drachenschrein vor Angreifern.

Wenn wir diese neutralen Oger besiegen, ziehen sie vollautomatisch für unser Team in die Schlacht.

Klassisches Moba-Spielprinzip: Über mehrere Lanes marschieren KI-Truppen gen Feindbasis, während wir versuchen, das gegnerische Team auszuschalten. Gutes Gruppenspiel ist dafür Pflicht.

Verdiente Erfahrungspunkte kommen dem ganzen Team zugute, darum leveln alle Spieler einer Mannschaft gemeinsam auf.

Genretypisch werden unsere KI-Truppen im Laufe des Matches stärker. Die Fußsoldaten werden später etwa von Katapulten unterstützt – das verhindert unnötig ausgedehnte Partien.

Nach einem Levelaufstieg suchen wir uns eines von mehreren Upgrades aus. Anders als in *Dota* & Co. haben die Helden keine Inventare, Items gibt es in *Heroes of the Storm* nicht.

An solchen Brunnen tanken wir flott Mana und Lebenskraft. Das sorgt vor allem in der ersten Hälfte einer Partie dafür, dass wir nur selten in die Basis zurückkehren müssen, um „aufzutanken."

unserem Team und einer der gegnerischen Mannschaft. Ziel ist es immer, die feindliche Zitadelle im Zentrum der Basis zu zerstören. Daneben finden sich mehrere Brunnen in jedem Stützpunkt, die Helden im Notfall Mana und Lebenskraft verleihen. Die Zugänge zur Zitadelle sind außerdem mit Türmen und Toren gesichert. Und natürlich verfügt jede Seite über mehrere Kasernen, an denen regelmäßig Dienereinheiten spawnen, die dann vollautomatisch in Richtung Feindbasis marschieren. Der Spieler kontrolliert also niemals mehrere Einheiten gleichzeitig, sondern stets nur seinen Helden. Eben so, wie man es vom Genre kennt.

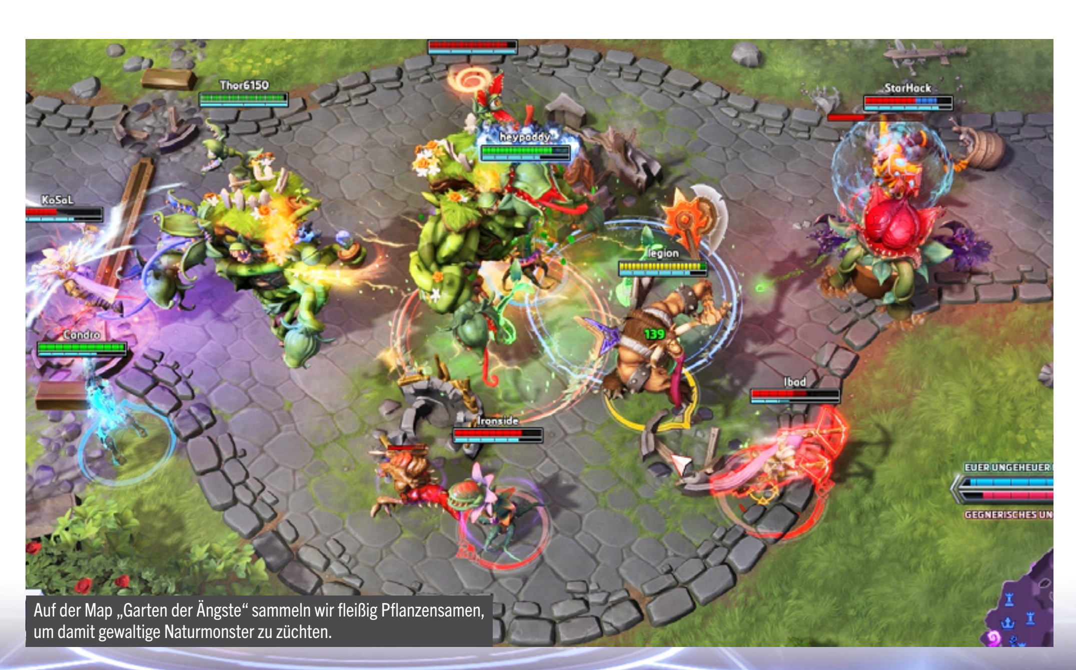
Bruch mit Dota-Traditionen

Einsteiger dürften sich in *Heroes of the Storm* dank behutsamer, humorvoller Tutorials und angenehm entschlackter Spielmechaniken schnell wohlfühlen. Hartgesottene E-Sport-Profis und *Dota*-Experten müssen allerdings tapfer sein: In *Heroes of the Storm* verdient man in Kämpfen keinerlei Gold, darum fallen auch bewährte Mechaniken wie „Denies" (der gegnerischen Mannschaft den Goldgewinn wegschnappen) oder „Last Hits" komplett weg. Der wohl heftigste Unterschied zu *Dota* und Konsorten dürfte aber die Inventare betreffen – denn die fehlen im Blizzard-Spiel komplett! In *Heroes of the Storm* legen Helden niemals Items an und schleppen auch keine Tränke oder andere Verbrauchsgegenstände mit sich herum. Logischerweise gibt's darum auch keinen Shop, zu dem wir ständig zurückkehren müssten. Stattdessen hat sich Blizzard ein anderes System ausgedacht: In Kämpfen verdienen wir lediglich Erfahrungspunkte, indem wir gegnerische Helden besiegen, Diener verhauen und Gebäude zerstören. Die gesammelte Erfahrung gehört uns aber nicht allein, sondern kommt der gesamten Mannschaft zugute. So steigen alle Helden eines Teams zusammen im Level auf und dürfen sich über ein neues Talentesystem weiterentwickeln.

Talente statt Items

Zu Beginn jeder Partie verfügt ein Held über drei Basisfähigkeiten, die er neben seinem Standardangriff einsetzt: Höllenfürst Diablo schleudert beispielsweise auf Tastendruck Brandbomben, die Frostmagierin Jaina Proudmoore lässt Eisschauer herabregnen und der Heavy-Metal-Taure E.T.C. betäubt Gegner mit einem deftigen Gitarrensolo. Jeder Charakter verfügt außerdem über eine Eigenschaft, die manchmal passiv wirkt, manchmal aber auch aktiv eingesetzt werden kann.

Alle paar Levelaufstiege dürfen die Helden nun aus mehreren Upgrades wählen und dadurch ihre Basistalente mit Zusatzeffekten aufmotzen oder sich weitere Fähigkeiten aneignen. Das System ist zwar nicht sonderlich tiefgängig,



Auf der Map „Garten der Ängste" sammeln wir fleißig Pflanzensamen, um damit gewaltige Naturmonster zu züchten.

DAS FREE2PLAY-MODELL

Wer Geduld hat und keinen Wert auf Kosmetik legt, kann *Heroes of the Storm* auch ohne Echtgeld genießen.

Für abgeschlossene Partien erhalten wir in *Heroes of the Storm* nicht nur (sehr) kleine Goldmengen, sondern vor allem Erfahrungspunkte. Damit leveln wir unseren aktuellen Helden auf und schalten weitere Fähigkeitenoptionen frei. Die Erfahrungspunkte erhöhen außerdem unseren Spielerlevel – das verschafft uns verschiedene Belohnungen, von denen es in der Alpha-Version aber noch arg wenige gibt. Da darf Blizzard gern noch mal nachlegen! Zum Beispiel winken größere Goldbeträge, sobald man einen neuen Spielerlevel erreicht. Außerdem gibt's genau wie in *Hearthstone* tägliche Zufallsquests (z. B. „Absolviere 3 Partien mit einem Diablo-Helden"), durch die wir ebenfalls Gold verdienen. Die so erspielten virtuellen Moneten können wir nutzen, um weitere Helden für unseren Account freizuschalten. Diese dürfen wir dann jederzeit spielen, zusätzlich zu den sechs Gratis-Figuren, die wöchentlich durchwechseln.



Für den flexiblen Goblin-Nahkämpfer Gazlowe werden entweder 4.000 Goldstücke oder 5,99 Euro fällig.

Keine Frage: Es dauert seine Zeit, bis man die nötigen Goldstücke für einen neuen Helden beisammen hat. Ungeduldige können daher auch direkt mit echten Euros zahlen, um weitere Figuren freizuschalten. Wem das verdiente Gold zu mickrig und die Erfahrungsausbeute zu dünn ist, der kann sich auch sogenannte Booster kaufen, die dann 7 oder 30 Tage lang einen Bonus auf die erspielten Erfolge anrechnen. Auch rein kosmetische Extras – etwa neue Kostüme und Reittiere, die absolut keine Auswirkungen auf das Gameplay haben – sind im Ingame-Shop erhältlich. Das alles kann allerdings verdammt teuer werden, manche Helden und Kostüme kosten derzeit satte zehn Euro und mehr! Ob diese Preise final sind, steht allerdings noch in den Sternen – immerhin ist *Heroes of the Storm* noch nicht fertig und am Preismodell kann sich noch einiges ändern.

Vorläufiges Fazit: Das Free2Play-Modell ist bislang fair, da die kosmetischen Extras, Kostüme und Booster das Gameplay nicht verwässern. Am wichtigsten ist, dass ein Held auch ohne Echtgeld-Einsatz in vollem Umfang nutzbar ist – es gibt keine kostenpflichtigen Vorteile. Einzig die Regelung, in der Heldenliga erst ab 10 freigeschalteten Helden mitmischen zu dürfen, könnte manche vielleicht abschrecken. Denn bis man dafür genügend Gold erspielt hat, dürfte reichlich Zeit vergehen.

findet aber eine gute Balance aus Vielfalt und Zugänglichkeit – so muss man nie zu lange über einer Entscheidung brüten und die Action wird nicht ausgebremst.

Erreicht ein Held Stufe 10, darf er eines von zwei besonders mächtigen heroischen Talenten lernen. Der Weltraumrebell Jim Raynor ruft dann beispielsweise sein Mutterschiff herbei, das eine große Fläche mit gewaltigen Bordkanonen bombardiert. Dämonenjägerin Valla mäht derweil mit ihren Pistolen durch die Gegnerreihen, während die kesse Panda-Heilerin Li Li mehrere Mitstreiter auf einmal mit massenhaft Lebenspunkten versorgt – wer Fähigkeiten wie diese taktisch klug einsetzt, kann damit den Ausgang einer ganzen Schlacht beeinflussen.

Tatkräftiger KI-Support

Neutrale Söldnercamps, die auf der Karte verteilt sind, bringen etwas Taktik in die ständigen Team-Kämpfe. Wer dort nämlich die KI-gesteuerten Gegner besiegt, kann sie anschließend für seine Zwecke rekrutieren. Darunter beispielsweise zwei kräftige Oger, die gegnerische Gebäude automatisch mit Steinen bewerfen. Auch wenn sie auf den ersten Blick schwach erscheinen, können diese Söldner viel bewirken – man muss sie nur im richtigen Moment einsetzen!

Die Maps: Mit Teamplay zum Sieg

Aber auch die Söldner allein reichen nicht aus, um den Sieg davonzutragen. Denn jede der bislang sechs Karten bietet eine zentrale Aufgabe, für die sich unser Team besonders ins Zeug legen muss. Wer sich dabei geschickt anstellt, kann selbst verloren geglaubte Partien gegen ein übermächtiges Team noch siegreich beenden! Auf der Karte „Geistermienen" begeben wir uns beispielsweise in einen unterirdischen Stollen, wo wir Untote verdreschen, um deren Schädel zu sammeln. Sind 100 Stück beisammen, wird ausgewertet, welche Seite erfolgreicher war. Anschließend spawnt für jede Seite ein besonders starker Golem, der kräftiger ist, je mehr Schädel man beigesteuert hat. Diese Supereinheit kann im Alleingang ganze Gebäude zerlegen und das Match gehörig durcheinanderwirbeln.

Die fünf anderen Maps haben ähnliche Besonderheiten: Auf der Karte „Verfluchtes Tal" sammeln wir etwa magische Tribute ein, die zufällig in der Umgebung auftauchen. Hat man drei Stück beisammen, wird das Gegnerteam verflucht, was deren Diener und Türme unbrauchbar macht – der perfekte Zeitpunkt für einen Angriff!

Unsere Lieblingskarte ist allerdings die Map „Schwarzherzbucht": Hier muss unser Team neutrale Monster besiegen und Schatztruhen plündern, um Golddublonen zu sammeln. Die liefern wir dann bei einem fröhlichen Piratenkapitän ab. Haben wir genug Münzen eingezahlt, ballert der Freibeuter mit seinem Geisterschiff grölend die feindlichen Stellungen kaputt – und zwar ohne dass der Gegner etwas dagegen tun kann. Fies und sehr effektiv!

Charmant, bunt und effektvoll

Das Balancing der Helden ist derzeit noch längst nicht final: Während eine hochgelevelte Heilerin beispielsweise kaum noch zu schlagen ist, fallen manch andere Helden – etwa die Nachtelfe Tyrande – zu mickrig aus. Natürlich hat Blizzard


In *Heroes of the Storm* gehen Charaktere aus allen Blizzard-Spielen aufeinander los, darunter Tychus aus *Starcraft 2*.

Bei Kapitän Schwarzherz liefern wir Golddublonen ab. Zum Dank bombardiert er die Feindbasis.

◀ Die bewährte *Starcraft 2*-Engine stellt die knallbunten Schlachten von *Heroes of the Storm* mühelos dar. Trotz satter Effekte, wuchtiger Explosionen und aufwendiger Animationen bleibt die Framerate stets im grünen Bereich.

▼ Die Beta-Version umfasst bislang nur sechs Karten, die aber schon viel Spaß machen. Jede Map bietet eine zentrale Aufgabe, auf die sich unser Team konzentrieren muss, um den Sieg davonzutragen. Auf der Karte „Geisterminen" müssen wir beispielsweise Untote besiegen und deren Schädel sammeln. Anschließend erscheint für beide Seiten jeweils ein mächtiger Golem, der umso stärker wird, je mehr Schädel eine Seite gesammelt hat.

Auf der Blizzcon 2014 hat Blizzard bereits neue Maps und weitere Helden (hier: Die *Lost Vikings*) vorgestellt.

bis zum finalen Release aber noch reichlich Zeit, um solche Schnitzer auszubessern.

Dafür spielt sich *Heroes of the Storm* bereits in der Alpha-Version sehr präzise und die meisten Menüs wirken gut durchdacht. Und auch die Präsentation kann sich sehen lassen: Die farbenfrohe, comichafte Optik glänzt mit Karten voller liebevoller Details, alle Figuren wurden aufwendig animiert und die Helden brennen ein mächtig buntes Effektfeuerwerk ab. Der Sound verdient ebenfalls Lob: Die Musikuntermalung sorgt für tolle Kampf-Atmosphäre und die guten deutschen Sprecher fangen den Humor des Originals prima ein.

Für Gold und XP

Für beendete Partien erhalten wir Erfahrungspunkte und kleine Goldbeträge. Zudem gibt's tägliche Quests und Erfolge, die uns weitere Goldbelohnungen bescheren. Mit dem virtuellen Guthaben schalten wir so ab und an einen weiteren Helden frei, den wir dann neben den sechs wöchentlich wechselnden Gratis-Figuren spielen dürfen. Alternativ könnten wir auch unsere Brieftasche zücken und Helden gegen echtes Geld kaufen. Nötig ist das unserer Meinung aber nicht – mehr Details zum Free2Play-Modell auf der linken Seite.

Heldenliga mit Einstiegshürde

Fair: Jeder Held kann gratis gegen KI-Gegner getestet werden. Auf diese Weise kann man sich mit seinen Skills vertraut machen und überprüfen, ob man den Charakter freischalten (oder kaufen) möchte. Und das will in der Tat gut überlegt sein: Zum Start der Closed Beta am 13. Januar 2015 wurde das Spiel um einen Heldenliga-Modus mit gewerteten Matches und Ranglisten erweitert. Diesen Modus darf man erst nutzen, wenn man Spielerstufe 30 erreicht und 10 Helden freigeschaltet hat! Wer also keine Helden mit Echtgeld kaufen mag, wird viele Partien bestreiten müssen, bis man genügend Gold für neue Figuren beisammenhat. Diese Hürde wirkt zwar anfangs abschreckend, doch sie stellt zumindest sicher, dass nur erfahrene Spieler in der Heldenliga mitmischen. Zumal der Mindestrang 30 für alle Kämpfer gilt, und den erreicht man nur über fleißiges Spielen – und nicht durch ein dickes Portemonnaie. ❑


Nett: Im Shop dürfen wir alle Helden unverbindlich Probe spielen und austesten, bevor wir uns zum Kauf entscheiden.

„Die Nadel sitzt! Blizzard hat einen weiteren Free2Play-Hit in der Mache." *Felix Schütz*

Eingeschworenen *Dota*- und *League of Legends*-Experten dürfte *Heroes of the Storm* vielleicht nicht komplex genug sein. Doch für jemanden wie mich, der null Bock auf erbitterten E-Sport hat, ist das Teil genau richtig – hier dürfen nicht nur Moba-Profis, sondern auch „Normalspieler" ihren Spaß haben. Perfekt für ein paar Runden am Feierabend! Auch das Free2Play-Modell erscheint mir bislang fair. Allerdings muss sich erst noch zeigen, wie viel Spielzeit man aufwenden muss, um auch ohne Echtgeld-Einsatz genug Helden freizuschalten und in der Heldenliga mitmischen zu dürfen.

GENRE: Moba
ENTWICKLER: Blizzard Entertainment
PUBLISHER: Blizzard Entertainment
TERMIN: 2015

EINDRUCK **SEHR GUT**



An der bunten Oberfläche tummeln sich Menschen, Einhörner und Elfen, die es zu vernichten gilt.

Stirbt unser Dungeon-Lord im Thronraum, ist das Spiel vorbei. Anders als im Vorgänger greift der Höllenfürst nicht mehr selbst in den Kampf ein.

Magische Kristalle liefern Mana, das wir zum Zaubern benötigen.

Dungeons 2

Von: Peter Bathge

Monster-Mama zum Dungeon-Kind: „Geh doch mal raus an die frische Luft!“

Für Peter Molyneux ist die Sache klar: Der „echte“ geistige Nachfolger seines mit Bullfrog entwickelten Klassikers, das inoffizielle „Dungeon Keeper 3“ heißt *War for the Overworld* von Subterranean Games (aktuell per Steam Early Access als Alpha-Version erhältlich). So teilte es der König der gebrochenen Versprechen jedenfalls in einer Videobotschaft Ende 2012 mit. Was Sir Peter vom zwei Jahre später angekündigten *Dungeons 2* hält, ist unbekannt. Klar ist nur: Teile der DNS von Bullfrogs legendärer *Dungeon Keeper*-Reihe finden sich auch in Kalypsos neuem Aufbaustrategie-Spiel wieder. Und zwar deutlich mehr als beim missglückten, wenn auch kommerziell erfolgreichen Vorgänger aus dem Jahr 2011. Wir haben Probe gespielt.

Durch Schädelportale dringen Helden in den Dungeon ein. Wir können aber auch eigene Kreaturen nach oben schicken.

Zurück zu den Wurzeln

Entwickler Realmforge hat sich fest vorgenommen, alte Fehler nicht zu wiederholen. Bis auf den Namen und das Szenario (eine Jux-Variante bekannter Fantasy-Klischees) hat Teil 2 nichts mehr mit dem Vorgänger *Dungeons* gemein (PCG-Wertung in Ausgabe 02/11: 64). Im Vorgänger waren wir noch hauptsächlich damit beschäftigt, als böser Herrscher angreifende Helden zu mästen, um an Seelenenergie zu gelangen. Statt um den eigenen Dungeon und die Monster kümmerten wir uns so mehr um das Wohl der Widersacher. Das geriet nach einer Weile sehr eintönig, außerdem schwankte der Schwierigkeitsgrad stark.

In *Dungeons 2* bauen wir nunmehr unsere Monsterhöhle exakt so auf wie in *Dungeon Keeper 2* und verteidigen sie gegen angreifende Oberweltwesen. Mit einer schwebenden Monsterklaue als Mauszeiger markieren wir Felsgestein für den Abbau durch autonom agierende Schnodderlinge. So gewinnen wir auch den wichtigsten Rohstoff, Gold. Mit dem Edelmetall heuern wir in unserem stufenweise aufrüstbaren Thronraum weitere böse

INNENAUSSTATTUNG
Statt der unzähligen Deko-Objekte aus Teil 1 gibt es für jeden Raum nur noch eine Handvoll zu platzierender Gegenstände, welche die Effektivität steigern. Mit mehr Brennkesseln produziert die Brauerei etwa mehr Bier.

BERGBAU
Mit Gold gesprenkeltes Gestein wird innerhalb weniger Sekunden abgebaut, an massiven Flözen ackern die Schnodderlinge länger.

VERSTECKTE MENÜS
Per Rechtsklick auf einen Raum öffnen wir ein Ringmenü. In der Werkstatt erhalten wir so etwa Zugriff auf verfügbare Forschungsoptionen. Hoffentlich erklären die Tutorials solche Bedienungstricks besser als im Vorgänger.

DIE HAND GOTTES
Im Dungeon lassen sich beliebig viele Kreaturen aufnehmen und wortwörtlich in Richtung Gegner werfen.

Kreaturen an. Außerdem geben wir den Zaster für Räume wie Brauerei (stillt den Durst der Monster) und Werkstatt (erforscht Upgrades und Fallen) aus. Ähnlich wie in *Dungeon Keeper* geht es vermehrt darum, unsere grausigen Untergebenen wie Trolle, Orks und Goblins bei Laune zu halten, damit sie sich willig in den Kampf stürzen.

Es geht an die frische Luft

Dungeons 2 kopiert sein großes Vorbild aber nicht einfach nur, es fügt dem bekannten Konzept auch neue Elemente hinzu. Die größte Änderung: Wir führen unsere Monster in den Missionen erstmals an die Oberfläche und hetzen sie dort wie in *Warcraft 3* auf Gegner. Die Steuerung entspricht dabei gängigen Echtzeitstrategie-Spielen; anders als unter der Erde geben wir aktiv Bewegungs- und Angriffsbefehle statt lediglich Kreaturen aufzuklauben und den ein oder anderen Zauber abzufeuern. Der Wechsel zwischen Ober- und Unterwelt sorgt beim Anspielen für mehr Dynamik als im Vorgänger, könnte aber sogar zu viel Hektik verbreiten und der Übersicht schaden. Missionsdesign und Komfortfunktionen dürften daher ein Knackpunkt werden. Gutes Zeichen: In den zwei gespielten Missionen wurde durch unterschiedliche Quests viel Abwechslung geboten, an der Steuerung arbeitet Realmforge noch.

Optisch verzückt uns die dynamische Verwandlung von grünen Landstrichen in finstere Areale mit Lavaflüssen und Giftpilzen, wenn der Einfluss unseres Dungeons auf die idyllische Oberwelt wächst. Der munter vor sich hin plappernde Erzähler ist dagegen Geschmackssache: Er kommentiert das Geschehen mit mehr oder weniger lustigen Einwürfen und zieht dabei regelmäßig Filme, Bücher und andere Spiele durch den Kakao.

Besser als gedacht

Obwohl Realmforge speziell in Sachen Komfort noch viel Arbeit vor sich hat, waren wir von der frühen Pre-Alpha-Version positiv überrascht. Die Entwickler scheinen die richtigen Lehren aus dem schwachen Vorgänger gezogen zu haben und orientieren sich stärker am bewährten *Dungeon Keeper*-Spielprinzip. Das würde sicher auch Peter Molyneux freuen. ❑



Auf der Oberwelt kontrollieren wir unsere Truppen anders als unter Tage direkt, lösen etwa Spezialfähigkeiten aus.

„Nach anfänglicher Skepsis bin ich inzwischen vorsichtig optimistisch." *Peter Bathge*

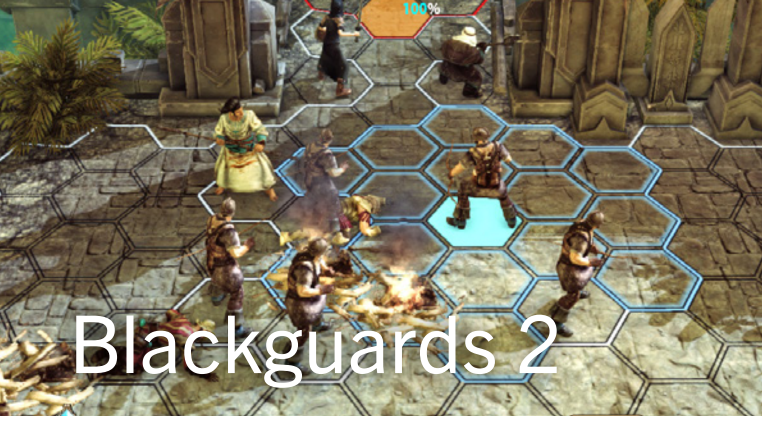


Anlässlich der Ankündigung von *Dungeons 2* überwog bei mir das „Och ne!"-Gefühl, das sich die Macher mit ihrem mageren Seriendebüt selbst zuzuschreiben haben. Als ich dann aber zu Tastatur und Maus greifen konnte, verkehrte sich meine vorgefasste Meinung schnell ins Gegenteil. Mit *Dungeons* hat Teil 2 glücklicherweise nur noch wenig zu tun, dafür spielten sich die ersten paar Missionen fast so gut wie ein Runde *Dungeon Keeper 2*. Sauber! Sollte der Feinschliff klappen, erwartet Fans fieser Höhlenstrategie ein würdiger Vetreter dieses nahezu ausgestorbenen Genres.

GENRE: Aufbaustrategie
PUBLISHER: Kalypso Media
ENTWICKLER: Realmforge
TERMIN: 2. Quartal 2014

EINDRUCK **GUT**

Feindlich gesinnte Monster lassen sich theoretisch zähmen, wenn sie im Bannkreis stehen. In der Praxis haben wir das nicht einmal geschafft.



Blackguards 2 unterhält Profis mit knallharten Hexfeld-Schlachten.

Blackguards 2

Cassia punktet als starke Hauptfigur, deren Persönlichkeit und Talente ihr frei formen dürft.

Von: Peter Bathge

Die Fassade bleibt stehen, im Hintergrund wurde aber fleißig restauriert.



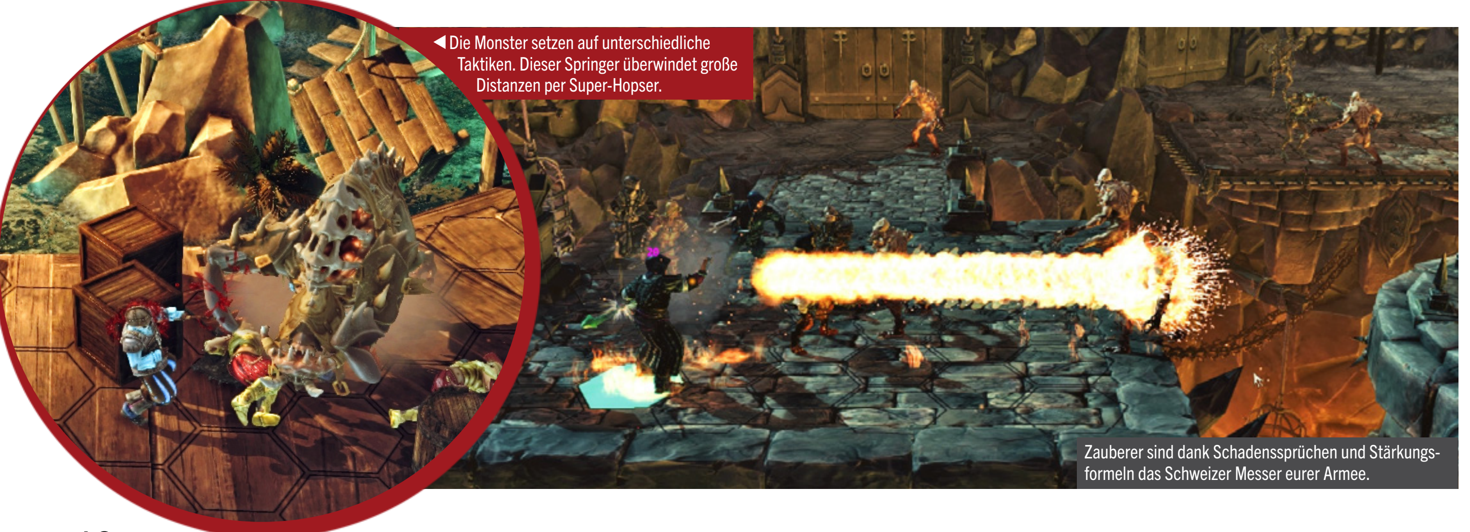
Halbes Spiel, halber Preis: Das in gerade mal zwölf Monaten zusammengestrickte *Blackguards 2* ist mit etwa 20 Stunden nur noch halb so umfangreich wie sein Vorgänger, kostet aber auch nur noch 20 statt 40 Euro. Das ist fair an diesem Mix aus Taktikspiel und RPG, der sich ansonsten oft einen Spaß daraus macht, seine Spieler zu quälen.

Bekanntes neu verpackt

Nicht nur in dieser Hinsicht ähnelt der zweite Teil stark dem Vorgänger, auch die grundsätzliche Spielmechanik hat sich kaum verändert. Noch immer schlagt ihr rundenbasierte Hexfeld-Gefechte, bei denen Heldengruppe und Widersacher entsprechend ihres Initiativewerts reihum zum Zug kommen. Noch immer stört die Kamera, die sich nicht drehen lässt und somit stellenweise Feinde und interaktive Objekte (siehe Kasten rechts) verdeckt. Und auch der Computergegner verfällt in alte Muster und grillt mit Feuerbällen schon mal eigene Verbündete oder tapst blind in Fallen.

Die Rückkehr alter Bekannter verstärkt den Eindruck, ein Add-on vor sich zu haben: Zauberer Zurbaran, Speerkämpfer Takate und Zwergenkrieger Naurim schließen sich der neuen Protagonistin Cassia an. Die Dame befindet sich auf einem Rachefeldzug gegen Ehemann und Diktator Marwan. Statt aber einfach nur seine Golfausrüstung auf Ebay zu verscherbeln, jagt sie ihm in über 20 mehrteiligen Missionen eine Stadt nach der anderen ab, bevor sie an die Palasttore des Göttergatten klopft. Die grundsätzlich simple Geschichte funktioniert, weil Cassia ein ungemein interessanter Charakter ist.

Gezeichnet von den Auswirkungen eines tödlichen Spinnengifts und nach jahrelanger Isolation halb wahnsinnig, steht Cassia am Scheideweg. Der Spieler entscheidet im Rahmen von Dialogen mit Cassias austauschbaren Weggefährten, wohin die Reise geht: Verfällt Cassia dem Wahnsinn, strebt sie nach



◀ Die Monster setzen auf unterschiedliche Taktiken. Dieser Springer überwindet große Distanzen per Super-Hopser.

Zauberer sind dank Schadenssprüchen und Stärkungsformeln das Schweizer Messer eurer Armee.

Neu und super praktisch für Fernkämpfer: Per X-Taste gibt's eine Vorschau der Sichtlinien.

Macht und richtet Gefangene rücksichtslos hin? Oder bemüht sie sich um das Seelenheil ihrer Begleiter, knüpft neue Bande zu ihrer Schwester und versucht sich als milde Herrscherin?

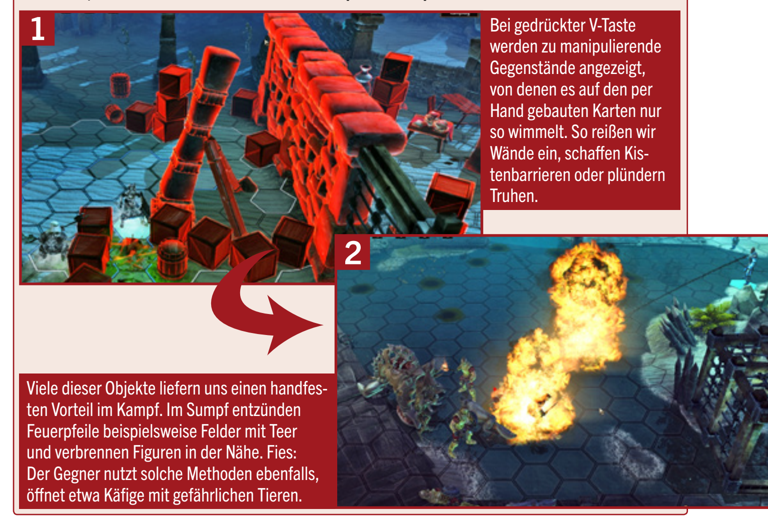
Die allgegenwärtigen Entscheidungen haben im Gegensatz zum Vorgänger drastische Auswirkungen, die in einer rührenden Szene am Schluss gipfeln. Klasse: Eure Wahl hat auch Gameplay-Folgen. Wer Gefangene verhört, erfährt etwa nützliche Details zu einem folgenden Kampf. Bringt ihr die Zivilbevölkerung gegen euch auf, stellen sich euch zusätzliche Gegner in den Weg. Manipuliert ihr Cassias Gefährten, erhöht ihr deren Kampfstärke, besiegelt aber zugleich das Schicksal einiger Figuren. Am grundsätzlichen Story-Verlauf ändert sich zwar nichts, dennoch machen einem die vielen Entscheidungsmöglichkeiten einen zweiten Versuch schmackhaft, um beide Seiten der Geschichte zu erleben.

Im Gegenzug für dieses Plus an Wahlfreiheit hat Entwickler Daedalic *Blackguards 2* anderswo verschlankt, überwiegend zum Besseren. So gibt es keine (im Vorgänger belanglosen) Nebenaufträge mehr und das stupide Abklappern der starren Stadtbildschirme wurde massiv reduziert. Schleichpassagen, aufgesetzte Zeitlimits, spielerisch sinnlose Rückblenden: alles raus. Im Gegenzug verläuft die Kampagne jedoch ein Stück linearer. Auf der Übersichtskarte (siehe Kasten Seite 50) wählt ihr allenfalls zwischen zwei, drei Zielen zugleich.

Auch das zugrunde liegende *Das Schwarze Auge*-Regelwerk hat

INTERAKTIVE SCHLACHTFELDER

Schon im ersten Teil ein großes Plus: Kisten lassen sich zerschlagen, Hebel drücken, Fallen aktivieren und Öllachen per Feuerpfeil anstecken.



1 Bei gedrückter V-Taste werden zu manipulierende Gegenstände angezeigt, von denen es auf den per Hand gebauten Karten nur so wimmelt. So reißen wir Wände ein, schaffen Kistenbarrieren oder plündern Truhen.

2 Viele dieser Objekte liefern uns einen handfesten Vorteil im Kampf. Im Sumpf entzünden Feuerpfeile beispielsweise Felder mit Teer und verbrennen Figuren in der Nähe. Fies: Der Gegner nutzt solche Methoden ebenfalls, öffnet etwa Käfige mit gefährlichen Tieren.



Ähnlich wie in *The Banner Saga* schwatzt ihr im Lager mit Gefährten und verbessert Charakterwerte.



Die Vogelperspektive liefert die größte Übersicht, lässt das Spiel aber recht bieder wirken.

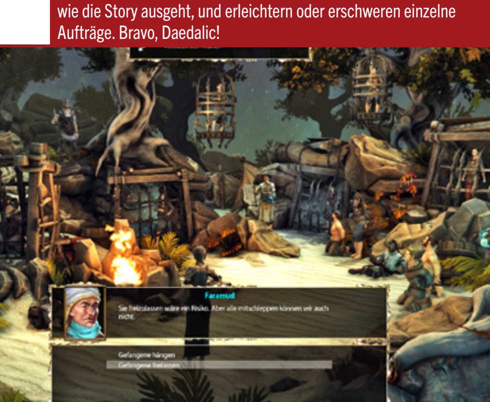
MEHR ALS NUR KAMPF

***Blackguards 2* ist zu gleichen Teilen Taktik- und Rollenspiel. Gerade die Beschäftigungen zwischen den anspruchsvollen Gefechten motivieren.**

Der erste Teil der Serie vertraute noch auf möglichst viele Füller-Nebenquests und für den Laien undurchschaubare Zahlenwerte, um sich als Rollenspiel zu definieren. Bei *Blackguards 2* verschieben die Entwickler erfolgreich den Fokus und fassen die Kampagne enger, gehen im Detail aber deutlich tiefer als zuvor.

Charaktere verbessern
Nach dem Blutvergießen erhaltet eure Helden Abenteuerpunkte und neue (Set-)Gegenstände. Das Ausstaffieren mit immer besseren Items motiviert ungemein, das Charaktersystem ist vielschichtig.

Söldnerarmee aufstellen
Zwar dürft ihr die NPC-Soldaten nicht selbst ausrüsten oder ihre Talente wählen. Sie eignen sich aber prima dazu, eine ausgewogenere Gruppe zu erstellen.



Entscheidungen fällen
Tolle Überraschung: Die Wahlmöglichkeiten beeinflussen tatsächlich, wie die Story ausgeht, und erleichtern oder erschweren einzelne Aufträge. Bravo, Daedalic!



Ländereien befreien
Die Strategiekarte ist simpel, dennoch unterhält der Feldzug gegen Marwan. Für absolvierte Missionen erhaltet ihr Boni (etwa neue Items beim Händler), die ihr bereits bei der Auswahl der nächsten Örtlichkeit angezeigt bekommt.

das Jahr nicht unbeschadet überstanden. So gibt's keine Attribute mehr, die ihr mit gewonnenen Abenteuerpunkten erhöht, sondern nur noch Zauber, Waffenfertigkeiten, Fähigkeiten wie Fallenkunde und Körperbeherrschung sowie Spezialtalente. Gerade Letztere wirken deutlich transparenter als das Charaktersystem im Vorgänger, denn damit lassen sich passive Boni freischalten, etwa mehr Lebenspunkte, höhere Zauberenergie oder zusätzliche Ausdauer. Der dritte Wert ist übrigens neu und wird für die Spezialangriffe von Nah- und Fernkämpfern benötigt. Im Vorgänger waren die noch gratis, was die Balance zulasten der Zauberkundigen verschob. All das mag den harten Kern der *DSA*-Fanbasis vielleicht auf den ersten Blick abschrecken; im Test sorgten diese durchdachten Änderungen aber für ein runderes Spielerlebnis als im Vorgänger.

Ideenreiche Karten-Designs

Trotz vieler Gemeinsamkeiten wird eines schnell klar: Die Entwickler wollten bei *Blackguards 2* nicht einfach alles noch einmal genauso machen wie im Vorgänger. Mit viel Mühe haben sie um die 30 frische Schlachtfelder zusammengestöpselt, die *Blackguards*-Veteranen an gänzlich neue Orte führen und vor unterschiedliche Herausforderungen stellen. Einmal gilt es, Gefangene zu befreien, dann wieder müssen wir Kristalle zerstören und danach eine Evakuierungszone erreichen. Geskriptete Ereignisse sorgen für Überraschungen und spannende neue Situationen: Der Gegner bekommt Verstärkung oder unsere Eskorte taucht auf der anderen Seite einer Barrikade auf. Jedoch ist es gerade dieses unvorhergesehene Element, das uns vor allem zu Beginn ein ums andere Mal die Lust an *Blackguards 2* vergällt. Man muss schon über hellseherische Fähigkeiten verfügen, um im Voraus zu ahnen, was das Spiel von einem will. Stattdessen scheitert man oft, weil man nicht auf die geänderte Lage vorbereitet war. Die Folge sind häufige Neustarts einer Mission; jedes Schlachtfeld ist ein Puzzle, das nur mit viel Geduld und reichlich Übung zu meistern ist. Der happige Schwierigkeitsgrad, der uns selbst auf der niedrigsten Stufe mit nicht enden wollenden Gegnermassen



Die Geschichte beschäftigt sich mit interessanten Themen wie Wahnsinn und dem Preis der Macht.



In Bosskämpfen müsst ihr zwangsweise auf die Unterstützung durch Söldner verzichten.


Zielmarker
Häufig besteht eure Aufgabe darin, eine bestimmte Zone wie dieses magische Portal zu erreichen, anstatt einfach nur alle Widersacher niederzuringen.

Schicke Beleuchtung und liebevolles Design bescheren dem Großteil der Karten einen eigenen Look.

konfrontiert, tut sein Übriges. Oft werden mehrere Gefechte (bis zu vier!) aneinandergereiht, ohne dass wir zwischendurch eine Atempause bekommen, um Charakterwerte zu verbessern und neue Ausrüstung anzulegen. Eine manuelle Speicherfunktion in den Schlachten neben den Autosaves zu Gefechtsbeginn würde dem Spiel viel Schärfe nehmen, fehlt jedoch weiterhin.

Das Missionsdesign ist stellenweise regelrecht unfair; endlos neu an die Front rückende Klon-Gegner sind keine Seltenheit. Immerhin: Die absurd niedrigen Trefferchancen aus *Blackguards* sind Geschichte, das Kampflogbuch gibt's endlich auch in einer ausführlicheren Variante und arg verquere Rettungswürfe, etwa beim Durchqueren einer Pfütze, treten nicht mehr auf. Dennoch ist der Spielverlauf zäh, das Hauen und Stechen verläuft weitaus weniger dynamisch als in Firaxis' *XCOM* und Auseinandersetzungen ziehen sich ewig in die Länge. Bosskämpfe gegen Marwans vier zauberkundige Verbündete erweisen sich im Test als besonders harte Nuss mit Mechaniken aus der Hölle, etwa dem erwähnten unendlichen Respawn oder tödlichen Fallen.

Die eigene Armee

Unter all den Unzugänglichkeiten liegt ein im Kern richtig gutes Spiel verborgen. Viele Ideen haben Hand und Fuß, etwa die Söldnerarmee, die Cassia auf Schritt und Tritt folgt. Zusätzlich zu den vier Recken dürfen wir in fast jeden Kampf nämlich noch eine vorgegebene Anzahl von Helfern mitnehmen. Die steigen im Laufe des Abenteuers automatisch auf und sind eine willkommene Hilfe, um der Gegnerscharen Herr zu werden.

Den Söldnern kommt zudem eine Schlüsselrolle bei der Verteidigung eroberter Siedlungen zu: Von Zeit zu Zeit schickt Marwan eine Armee in unsere Richtung, die es zurückzuschlagen gilt. Daraufhin werden die Rollen getauscht: Der Computergegner startet dort, von wo aus wir zuvor den Kampf um diese Stellung aufgenommen haben; unsere Söldner dürfen sich in den deutlich überlegenen Verteidigerpositionen verschanzen. Da kommt es zupass, dass wir neuerdings in jedem Gefecht zu Beginn unsere Truppen nach eigenem Gutdünken aufstellen dürfen, statt wie in Teil 1 auf die vorgesehene Formation beschränkt zu sein. Der starrsinnige, wenig flexible KI-Gegner lässt sich in diesen Abwehrschlachten allerdings meist ohne Probleme mit Bogenschützen zusammenkloppen. Wenn dabei doch mal die eigenen Mannen draufgehen, braucht ihr euch darüber nicht aufzuregen: Verluste spielen keine Rolle, der Nachschub an Söldnern ist unendlich. Außer Gefecht gesetzte Helden stehen in der nächsten Mission wieder mit voller Gesundheit zur Verfügung, die langwierige Behandlung von Wunden aus Teil 1 gehört somit – wie so viele andere nervtötende Eigenheiten – der Vergangenheit an. ❑

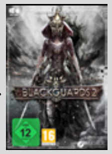
MEINE MEINUNG | *Peter Bathge*



„Anstrengend“

Eines muss ich Daedalic lassen: Sie haben einen Sinn für Humor. Den niedrigsten der drei Schwierigkeitsgrade mit „Einfach“ zu betiteln, das ist ein echter Schenkelklopfer. Wie schon Teil 1 richtet sich *Blackguards 2* vor allem an Denker und Tüftler, die gerne einen ganzen Abend lang an einer Mission sitzen, mehrmalige Neustarts in Kauf nehmen und sich schließlich über den hart erkämpften Erfolg freuen. Mir persönlich ist aber einfach zu viel Frust im Spiel, um *Blackguards 2* uneingeschränkt zu empfehlen. Kleiner Tipp an die Entwickler: Schon eine Speicherfunktion im Gefecht würde viele meiner Kritikpunkte entkräften. Lässt sich das nicht nachträglich reinpatchen? Aber vielleicht stehe ich mit dieser Ansicht ja auch ganz alleine da, vielleicht kennt Daedalic sein deutsches (frustresistentes) Publikum auch ganz genau und feiert mit Teil 2 einen ähnlichen Verkaufserfolg wie 2013. Zu wünsche wäre es den Machern ja. Gute Ideen (Cassia, Söldner, Entscheidungen) sollten schließlich belohnt werden.

BLACKGUARDS 2



Ca. € 20,-
20. Januar 2015

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Taktik-Rollenspiel
Entwickler: Daedalic Entertainment
Publisher: Daedalic Entertainment
Sprache: Deutsch, Englisch
Kopierschutz: Die Disc-Version im Handel kommt ohne aus. Steam-Version mit Kontobindung, auf Gog.com ebenfalls ohne Kopierschutz erhältlich.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Im Detail krümelig, aber mit hübschen Effekten.
Sound: Viele vertraute Musikstücke aus dem Vorgänger ohne Highlights. Gute deutsche Sprecher. Den Geräuschen mangelt es an Wucht.
Steuerung: Die statische Kamera nervt. Keine freie Tastenbelegung, dafür gibt's ein verschachteltes Kreismenü und eine Schnellzugriffleiste.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Zweikern-CPU mit 2 GHz, 4 GB RAM, Geforce 8600 GT/Radeon HD 2600 XT
Empfehlenswert (Herstellerangaben): Vierkern-CPU mit 2,4 GHz, 4 GB RAM, Geforce GTX 275/Radeon HD 4770

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Taktische Entscheidungen stehen im Vordergrund. Hinrichtungen und Folter geschehen hinter den Kulissen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review-Code
Spielzeit (Std.:Min.): 20:00
Keine Abstürze, dafür gab es mit unserer Vorabversion einige seltene KI-Bugs, die in der Verkaufsversion behoben sein sollen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Abwechslungsreiche Kampfzonen
- ➕ Viele interaktive Objekte im Gefecht
- ➕ Entscheidungen haben kurz- und langfristige Auswirkungen
- ➕ Faszinierende, frei formbare Hauptfigur
- ➕ Komplexes Kampfsystem mit vielen Variablen
- ➕ Sinnvolle Detailverbesserungen
- ➕ Viel überflüssiger Ballast aus dem Vorgänger fehlt
- ➕ Selbst für Profis fordernd
- ➖ Selbst auf „Einfach“ extrem schwer
- ➖ Häufiges Neustarten durch unvorhersehbare Ereignisse
- ➖ Einige frustig-unfaire Stellen
- ➖ Gegner-KI neigt zu Aussetzern
- ➖ Die Kamera lässt sich nicht drehen
- ➖ Keine Speicherfunktion im Kampf

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **72**



Und los: In der ersten Kurve geht es meist eng zu!

Assetto Corsa

Der neue Stern am Rennspielhimmel? Wir drehen kräftig am virtuellen Lenkrad und begeben uns für euch auf den Asphalt.

Von: Christian Steingen

Kurz vor Weihnachten 2014 veröffentlichte das italienische Entwicklerstudio Kunos Simulazioni die offizielle Releaseversion von *Assetto Corsa*. Das kleine Studio hatte sich in der Rennsimulationsszene bereits mit *netKar Pro 2006* einen Namen gemacht. Die staubtrockene Simulation verfügte damals schon über ein ausgeklügeltes Reifenmodell und einen extrem hohen Grad an Realismus. Spielerisch war allerdings nicht so viel geboten. Es gab lediglich Mehrspielerrennen, aber keinerlei Inhalte für Solisten. Dennoch sorgte *netKar Pro* in seiner Nische für einiges Aufsehen.

Im Jahr 2010 veröffentlichte das hochspezialisierte Entwicklerstudio in Zusammenarbeit mit Ferrari die Simulation *Ferrari Virtual Academy*, eine leicht eingeschränkte Version des offiziellen Ferrari F1 Simulators.

Weg mit dem Staub

Mit *Assetto Corsa* versucht der Hersteller nun den Spagat zwischen trockener Simulation und Spiel. Die Rennerfahrung soll realistisch sein, aber auch Spaß machen. Ein nicht ganz einfaches Unterfangen, schließlich sind Rennsim-Fans ein kritisches Völkchen. Kunos will diese Zielgruppe zufriedenstellen, gleichermaßen aber dafür sorgen, dass aus *Assetto Corsa* kein Nischenprodukt wird. Daher gibt es das Spiel bereits seit November 2013 als Early-Access-Version. Seit dieser Zeit wird der Titel regelmäßig erweitert, verbessert und verändert. Das Prinzip Early Access hat sich für Kunos dank erstklassigem Feedback einer großen Fangemeinde auf jeden Fall ausgezahlt.

Viele Spielmodi

Auf der Habenseite steht in Sachen Spielmodi eine ganze Menge: Im Einzelspielermodus dürft ihr im freien Training beliebige Fahrzeuge und Strecken ausprobieren. In den Modi Hotlap und Timeattack geht ihr auf die Jagd nach der besten Zeit und in speziellen Drift-Events versucht ihr, in einer vorgegebenen Zeit möglichst viele Punkte durch gekonntes Querfahren zu erzielen.

Geselliger wird es dann im Race-Modus. Hier darf der Spieler gegen die KI schnelle Rennen oder sogar ganze Rennwochenenden bestreiten. Das Kernstück ist der Karrieremodus. Hier werden in fortlaufenden Rennserien mit immer schnelleren Fahrzeugen Kombinationen aus oben genannten Events gefahren, um bei ausreichend Erfolgen dann die nächste Serie freizuschalten. Das ist zwar ganz nett gemacht, allerdings wird der Spieler im Verlauf der Karriere überhaupt nicht belohnt, denn alle Fahrzeuge und Strecken stehen so oder so schon von Beginn an zur Verfügung!

Mehr Spieler = Mehr Spaß?

Ein Rennspiel ohne Onlinemodus ist heutzutage undenkbar. Selbstverständlich gibt es diesen auch in *Assetto Corsa*. In einer Art Lobby kann man einen passenden Server suchen und diesem recht unkompliziert beitreten, sofern nicht schon eine Rennsession läuft. Der Serverbetreiber gibt dabei Strecke, Fahrzeugauswahl, Rundenzahl und erlaubte Fahrhilfen vor. Möchte man den eigenen Rechner als Server hosten, muss man dies außerhalb des Spiels mittels eines kleinen Tools tun. Technisch funktionieren Mehrspielerrennen sehr gut, wir hatten keine Verbindungsprobleme. Weil der Rennbetrieb aber von niemandem überwacht wird, und es kein Bestrafungssystem gibt, kämpft man in der Regel mit den üblichen Problemen von öffentlichen Rennspiel-Servern: Stellenweise wird frustrierend unfair gerempelt und überholt. Das

FAHRBARER UNTERSATZ

Assetto Corsa bietet ein reiches Angebot an Straßen- und Rennfahrzeugen. Den einen oder anderen Boliden hat man sicher schon einmal in anderen Spielen gesehen, dennoch möchten wir euch hier ein paar Highlights vorstellen.



FERRARI 312T

Wer schon immer einmal wissen wollte, wie sich denn ein Formel-1-Wagen Mitte der 70er wohl angefühlt hat, darf in Nicki Laudas Ferrari 312T der F1-Saison 1975 Platz nehmen. Ein Leergewicht von nicht mal 600kg und knapp 500 PS versprechen eine brachiale Leistung! Diesen Renner am Limit zu bewegen, erfordert einiges an Können. Beim Anblick des winziges Cockpits und der quasi nicht vorhandenen Sicherheitsvorkehrungen ist es sehr respekteinflößend, dass Rennen damals mit solchen Fahrzeugen Rad an Rad gefahren wurden. Hut ab vor den damaligen Piloten ...



PAGANI ZONDA R

Ein Hightech-Rennwagen vom Feinsten! Der italienische Supersportwagen besteht hauptsächlich aus Kohlefaser. Die Serienversion ist streng limitiert auf 100 Stück. Im Renntrimm (daher „R“) stellte der Zonda 2010 einen wahnwitzigen Rundenrekord von 6 Minuten und 47 Sekunden auf der Nürburgring-Nordschleife auf. Kein Wunder bei 750 PS und Höchstgeschwindigkeiten jenseits von 340 km/h! Die flotte Fahrt kann man auf Youtube aus der Onboardkamera bestaunen. Übt schon einmal fleißig mit dem Pagani, denn wenn Kunos die Nordschleife nachliefert, gilt es natürlich an der Bestmarke zu kratzen.



SHELBY COBRA 427

Das genaue Gegenteil des hypermodernen Pagani stellt die Shelby Cobra aus den 60ern dar. Kohlefaser, ABS oder aerodynamische Kniffe sucht man hier vergebens. Ursprünglicher kann ein Sportwagen kaum sein. Die Cobra wurde damals für den Rennsport entwickelt, war aber auch straßenzugelassen und hielt in den 60ern lange Zeit den Rekord des schnellsten Straßenautos der Welt (293 km/h). Heutzutage legt man für eine originale Cobra sechsstellige Beträge hin! Besonderheit im Spiel: Die Cobra wurde ursprünglich als Mod entwickelt und fand wegen hoher Qualität den Weg ins offizielle Portfolio.

LISTE ALLER AUTOS

Fiat 500 Abarth (2 Varianten)
Alfa Romeo Giulietta (2 Varianten)
BMW M1 (2 Varianten)
BMW M3 E30 (5 Varianten)
BMW M3 E92 (3 Varianten)
BMW M3 GT2
BMW Z4 (3 Varianten)
BMW Z4 GT3
Ferrari 312T
Ferrari 458 (2 Varianten)
Ferrari 458 GT2
Ferrari 599xx Evo
Ferrari F40 (2 Varianten)
Ferrari LaFerrari
KTM X-Bow R
Lotus 2 Eleven (2 Varianten)
Lotus 49 Classic F1
Lotus 98T Classic F1
Lotus Elise SC (3 Varianten)
Lotus Evora GTC / GTE
Lotus Evora S (2 Varianten)
Lotus Exige (4 Varianten)
Lotus Exige V6 Cup
Lotus Exos 125 (2 Varianten)
McLaren Mp4 12C
McLaren Mp4 12C GT3
Mercedes SLS
Mercedes SLS GT3
P4/5 Competizione
Pagani Huayra
Pagani Zonda R
RUF Yellowbird
Shelby Cobra 427 (4 Varianten)
Tatuus Formula Abarth

ist aber ein Problem der meisten Rennspiele. Wer sich daran stört, der muss organisierten Ligen oder Clubs beitreten.

Klasse statt Masse

Inhaltlich hat *Assetto Corsa* einiges zu bieten, wobei gerade der Umfang der mitgelieferten Strecken etwas gering ausfällt. Dafür sind diese umso besser umgesetzt. Kunos hat keine Mühen gescheut und sämtliche Strecken aufwendig lasergescannt. Das Verfahren liefert ein millimetergenaues Abbild der Realität, sodass jede Bodenwelle dort ist, wo sie sein soll. Das macht sich bezahlt, denn bei der virtuellen Fahrt wirken die Strecken sehr lebendig und auch real. Neben einigen bekannten und weniger bekannten Rundkursen (z. B. Spa, Silverstone, Monza) gibt es auch eine Punkt-zu-Punkt Hillclimb-Strecke. Auch fahrzeugtechnisch ist sicherlich für jeden etwas dabei. Vom Kleinwagen bis zum Formel-Monster ist alles vorhanden. Die meisten Autos gibt es auch noch in mehreren Tuningstufen- und Zusatzvarianten. Genaueres erfahrt ihr in obigem Extrakasten. Bewundern darf man die virtuellen Schlitten nicht nur auf der Strecke, sondern auch in einem Showroom, bei dem man sich jedes noch so kleine Detail genau anschauen kann.

Die Essenz

Bei einem Rennspiel mit Simulationsanspruch ist einer der wichtigsten Punkte natürlich die Fahrphysik. Kunos Simulazioni lässt hier nichts anbrennen und spendiert dem Renner eine, wie wir finden, sehr realistische Fahrdynamik. Gerade mit Lenkrad – wir testeten mit der Fanatec Clubsport Serie – kann man dank tollem Force Feedback das Gewicht der Fahrzeuge hervorragend spüren und im Grenzbereich manövrieren. Reifenabnutzung inklusive Bremsplatten und Körnung bei Überhitzung werden ebenso simuliert wie zunehmender Grip auf der Ideallinie. Faszinierend ist der Unterschied zwischen Straßenfahrzeugen und echten Rennboliden: Während die Rennsportler mit Slicks und Flügeln wirklich auf der Straße kleben und eher abrupt ausbrechen, kämpfen die Serienmodelle zwar permanent mit wenig Grip, haben aber auch lange und weiche Grenzbereiche. Verschiedene Reifensorten spielen dabei auch eine große Rolle. Überhaupt lassen sich die Fahrzeuge entsprechend ihres realen Vorbilds mehr oder weniger fein einstellen. Bei den reinrassigen Rennfahrzeugen muss man schon sehr genau wis-



Arbeitsplatz: Die Cockpits sind extrem detailliert, die Bewegungen der Fahrer authentisch.


Die Strecken stehen ihren realen Vorbildern in nichts nach. Im Bild: Spa.

sen, was man an den vielen Parametern in der Box verstellt, um das Auto nicht in ein unfahrbares Monster zu verwandeln. Wer es bei der Kurvenjagd übertreibt, wird mit Abflügen bestraft, wobei diese aber stets nachvollziehbar sind. Wenn es dabei mal in die Bande geht, sorgt ein Schadensmodell optisch und spürbar für Beschädigungen – dazu später mehr. Um die anspruchsvolle Fahrphysik zu entschärfen, lassen sich etliche Fahrhilfen zuschalten, wobei gerade die straßenzugelassenen Autos oft sowieso über ABS und Ähnliches verfügen. Mit aktivierten Hilfen lässt sich *Assetto Corsa* auch hervorragend mit Gamepad oder Tastatur bedienen. Am meisten Spaß macht die virtuelle Fahrt dennoch mit einem guten Force-Feedback-Lenkrad.

Es werde Licht!

Grafisch braucht sich *Assetto Corsa* nicht vor anderen Rennspielen zu verstecken. Eine sehr zeitgemäße Präsentation mit extrem detaillierten Fahrzeugen und tollen Licht- und Schatteneffekten sorgt für den einen oder anderen Wow-Effekt. Gerade die Autos wirken fotorealistisch. Ein Grafikfeuerwerk wie *Project Cars*, welches im März erscheinen soll, findet man hier allerdings nicht. Dennoch hebt sich *Assetto Corsa* in grafischer Hinsicht von Konkurrenten im Rennsimulationsgenre positiv ab, auch wenn es auf den Strecken nie richtig dunkel wird. Obwohl es eine Tageszeitsimulation gibt, endet diese mit Einbruch der Dämmerung. Ein weiteres kleines Manko: In *Assetto Corsa* herrschen immer optimale Voraussetzungen. Hier gefällt uns das umfangreiche Wettersystem von *Project Cars* wesentlich besser.

Akustisch wird unauffällige Standardkost geboten. Die Motorensounds klingen recht authentisch, könnten aber brachialer sein. Insgesamt gut gefallen hat uns auch die Präsentation. Als kleine Besonderheit darf man jederzeit zwischen verschiedenen Post-Processing Filtern wechseln, die die komplette Farbgebung und Beleuchtungsintensität verändern. Diese Einstellung ist jederzeit erreichbar. Das Nutzer-Interface mit all seinen Anzeigen lässt sich auch während der Fahrt individuell gestalten und verändern.

Schattenseiten

In vielen Stunden im virtuellen Cockpit haben wir zig Rennen bestritten und etliche Runden mit verschiedensten Fahrzeugen auf allen möglichen Strecken gedreht. Dabei stellte sich heraus: Das Fahren an sich macht wirklich Laune, einige Unzulänglichkeiten trüben aber das gute Gesamtbild. Viele Features wirken auf den ersten Blick sinnvoll, sind aber nicht zu Ende gedacht. Ein Beispiel ist der schon beschriebene Karrieremodus: Es gibt aufgrund fehlender Belohnungen quasi keinen Anreiz, diesen überhaupt zu spielen. Auf der Strecke gibt es auch einiges zu bemängeln: Die KI verhält sich grundsätzlich gut, ist aber stellenweise viel zu aggressiv. An anderer Stelle dann aber wieder so defensiv, dass man sich schwer darauf einstellen kann. Im Karrieremodus muss man sich zudem oft durch das ganze Feld pflügen, um schließlich zu merken, dass sich zwei Fahrzeuge bereits so weit absetzen konnten, dass sie uneinholbar sind.

Was uns zudem negativ aufgefallen ist: Im Mehrspielermodus sind Boxenstopps möglich, im Einzelspielermodus jedoch nicht! Um das Problem zu umgehen, wurde die Rundenzahl für Offline-Rennen auf maximal 10 Runden beschränkt. Ausnahme: Wenn man die Spritverbrauchanzeige ausschaltet, dann darf man 60 Runden (ohne Stopp) fahren. Etwas merkwürdig ist eine Art Bestrafungssystem, das das Ab-

Power in Weiß-Blau: Vom bayerischen Fahrzeughersteller BMW sind einige Fahrzeuge enthalten.

Die Beleuchtung in *Assetto Corsa* ist grandios. Lichtreflexe auf Windschutzscheibe und Asphalt wirken extrem realistisch.

KONFIGURIERBAR: Der Spieler kann alle möglichen Anzeigen ein- und ausblenden und frei auf dem Bildschirm verteilen.

ZUKUNFTSAUSSICHTEN

***Assetto Corsa* ist keineswegs ein fertiges Spiel, das nach zwei Patches im Regal verschwindet. Wir wagen einen Blick in die Zukunft.**

WEITERENTWICKLUNG UND DLCS

Kunos hatte von Anfang an deutlich gemacht, dass man zum Release eine bestimmte Menge an Fahrzeugen und Strecken mit in das Spiel packt, für die Zukunft aber weitere Inhalte nachliefern will. Das ist im Jahre 2014 nichts Besonderes, und stimmt angesichts des bisher verfügbaren Inhalts nachdenklich, schließlich kam da in letzter Zeit nicht allzu viel. Die momentane Strecken- und Fahrzeugauswahl ist zwar in Ordnung, auf lange Sicht aber etwas zu gering. Wer Kunos in sozialen Netzwerken folgt, wird aber feststellen, dass die Italiener es mit ihrem Vorhaben ernst meinen. Angekündigt ist eine Menge: Zum Beispiel eine lasergescannte Nordschleife – erste Bilder sehen sehr vielversprechend aus. Oder ein sogenannter „Dreampack DLC“, mit von der Community gewählten Fahrzeugen. Außerdem wurden Lizenzen von Audi, Nissan, Toyota und Lamborghini erworben. Das stellt wirklich einiges an zu erwartenden Inhalten in Aussicht. Darüber hinaus versprechen die Entwickler, das Spiel permanent zu pflegen und zu erweitern. Während der einjährigen Early-Access-Phase hat Kunos hinsichtlich Entwicklungsfortschritt eigentlich nie enttäuscht. Und: Bereits am 24. Dezember haben die Entwickler ein Update mit einem tollen Auto, den RUF Yellowbird, sozusagen als Weihnachtsgeschenk, nachgeschoben. Mit Steam ist eine zuverlässige und unkomplizierte Plattform für Updates und Erweiterungen an Bord. Wenn der Wind richtig steht, kann eigentlich nicht viel schiefgehen.

MODDING

Ein großer und wichtiger Punkt bei *Assetto Corsa* wird in Zukunft die Modbarkeit des Spiels sein. Schon jetzt (dank der Early-Access-Phase) gibt es z. B. bei racedepartment.com schon knapp 30 Autos und über 100 Strecken zum Herunterladen – von schwankender Qualität allerdings. Kunos hat sich das Thema „Modding“ von Anfang an auf die Fahnen geschrieben und dem Spiel einen „Editor“ beigelegt. Wer hier ein vollwertiges Tool zur Erstellung von 3D-Modellen usw. erwartet, wird schwer enttäuscht. Vielmehr sind die Modding-Tools von *Assetto Corsa* – der „ksEditor“ – eine Hilfestellung, um die allerletzten Feinheiten für Shader und Texturen an fertigen 3D-Modellen einzustellen, bevor man diese in das spieleigene Format exportiert. Dennoch, wir haben uns ein wenig eingearbeitet, und mit genügend Erfahrung in gängigen 3D-Programmen kann man tatsächlich mit überschaubaren Aufwand eine rudimentäre Strecke ins Spiel bringen. Wem das alles zu kompliziert ist, der kann sich natürlich bei der Community bedienen und darf teilweise echte Perlen genießen. Wie schon im Kasten „Fahrbarer Untersatz“ auf Seite 53 erwähnt, beinhaltet die Release-Version von *Assetto Corsa* sogar ein ursprüngliches Modprojekt (Shelby Cobra) – einfach weil die Qualität der Arbeit so gut war. Für die Zukunft sind hier sicher gar keine Grenzen hinsichtlich neuer Fahrzeuge und Strecken gesetzt. Zum Vergleich: *rFactor* erschien 2005 und noch fast 10 Jahre später werden regelmäßig wirklich gute Modding-Projekte veröffentlicht.



Mazda 787B gefällig? Dieses Fahrzeug stammt von einem Modder!

kürzen verhindern soll: Verlässt man bei aktivierten Penalties die Strecke, wird man sofort eingebremst und muss für fünf Sekunden langsamer fahren. Keine schlechte Idee, aber wenn man einen winzigen Fehler macht, der einen sowieso schon Zeit gekostet hat, wird man zusätzlich bestraft und läuft durch das plötzliche Abbremsen Gefahr, noch schlimmer von der Strecke abzukommen. Stichwort Abflug: Das bereits angedeutete Schadensmodell sieht zwar wirklich nett aus, jedoch hat die Optik eigentlich nichts mit den reellen Schäden zu tun. So passiert es, dass man von hinten leicht angeschoben wird und als Resultat dann die Frontscheibe splittert. Bei einem Abflug mit 200 km/h hingegen würde man erwarten, dass sich der Bolide in seine Bestandteile auflöst. Bis auf ein paar Kratzer und eine verzogene Lenkung passiert aber nicht sehr viel.

Ansonsten stören immer mal wieder Kleinigkeiten. So kann man zwar seinen Bildschirm schön konfigurieren, allerdings funktioniert dies nur während der Fahrt. Das Spiel lässt sich zwar pausieren, aber dann sind die Einstellungen für den Bildschirm nicht zugänglich. In der Summe sind diese fragwürdigen Design-Entscheidungen der Grund, warum wir dem Titel eine Einschätzung von „Sehr gut“ verweigern müssen. Ärgerlich, denn *Assetto Corsa* hat eigentlich alle Voraussetzungen, Rennspielfans auf lange Zeit an sich zu binden. Hoffen wir mal, dass die Entwickler auch weiterhin so zuverlässig Updates und neue Features liefern. Mehr dazu im Kasten „Zukunftsaussichten“ auf dieser Seite. ❑



Kaputt: Das Schadensmodell macht – zumindest optisch – einiges her.

MEINE MEINUNG |

*Christian Steingen**

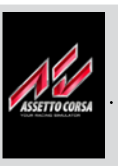


„Für alle, die Benzin im Blut haben ...“

Mir als Rennsimulations-Freak macht *Assetto Corsa* viel Freude. Die tolle Physik und die realistischen Fahrzeuge und Strecken begeistern mich. Die Aussicht auf mehr Inhalte und die jetzt schon vorhanden Mods versprechen – zumindest für mich – langfristig Spielspaß. Gerade den Modding Aspekt finde ich sehr interessant – eine kleine Strecke habe ich schon gebastelt. Die fehlenden Spielanreize stören mich nicht, weil mir das Fahren an sich völlig ausreicht. Wenn nun noch die Nordschleife kommt, dann bekommt man mich vom Lenkrad vermutlich nicht mehr weg. Für das kurze Rennen zwischendurch kann ich mir *Assetto Corsa* schwer vorstellen.

*Christian Steingen ist ein freier Mitarbeiter der PC Games.

ASSETTO CORSA



Ca. € 45,-
19. Dezember 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rennsimulation
Entwickler: Kunos Simulazioni
Publisher: Kunos Simulazioni
Sprache: Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch, Italienisch
Kopierschutz: Erfordert Steam

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: : Sehr detaillierte Fahrzeuge und Strecken, moderne Shader und sehr gute Beleuchtung
Sound: Authentische, wenn auch etwas dünne Motorengeräusche
Steuerung: Am besten mit Force-Feedback-Lenkrad, Tastatur oder Gamepad aber auch möglich

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Rennen auf öffentlichen Servern. Kann frustrierend sein.
Zahl der Spieler: Theoretisch 100 pro Server einstellbar.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: AMD Athlon X2 2.8 GHz bzw. Intel Core 2 Duo 2.4GHz, 2GB RAM, Radeon HD6450 bzw. Geforce GT 460, 15 GB Speicherplatz, Internetanschluss (wegen Steam)
Empfehlenswert: AMD 6-Kern- bzw. Intel 4-Kern-CPU, 6 GB RAM, Radeon HD 290x bzw. Geforce GTX 970, 30 GB Speicherplatz

JUGENDEIGNUNG

USK: Noch nicht geprüft. Unfälle sind aber komplett gewaltfrei inszeniert.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.0.1 vom 24.12.2014
Spielzeit (Std.:Min.): 50:00+
Wir fuhren alle Fahrzeuge auf verschiedensten Strecken on- und offline. Auch diverse Mods haben wir ausprobiert.

PRO UND CONTRA

- ⊞ Authentische Fahrzeuge
- ⊞ Detaillierte, akkurate Strecken
- ⊞ Realistische Physik
- ⊞ Stimmige Präsentation
- ⊞ Tolles Force-Feedback-Gefühl (mit Lenkrad)
- ⊞ Einstellbarer Schwierigkeitsgrad
- ⊞ Umfangreicher Online-Modus
- ⊞ Modding-Community
- ⊟ Wenige Strecken
- ⊟ Fahrzeuganzahl durch inhaltlich ähnliche Varianten künstlich erhöht
- ⊟ Sound etwas unspektakulär
- ⊟ Schwache KI
- ⊟ Wenig langfristig motivierende Spielinhalte
- ⊟ Konfuse Online-Rennen wegen nicht vorhandener Strafen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **79**

Neben Max kommt vor allem ihrer ehemals besten Freundin Chloe eine tragende Rolle in der Handlung zu.

Chloes neue beste Freundin, Rachel, ist verschwunden. Hängt ihr Schicksal mit der die Stadt bedrohenden Katastrophe zusammen?

Life Is Strange Episode 1: Chrysalis

Von: Lukas Schmid

Es geht auch ohne Zombies: Das erste Kapitel von *Life Is Strange* überzeugt durch die gute Atmosphäre und interessante Figuren.

Was, wenn man einfach die Zeit zurückdrehen könnte? Anders in bereits geführten Gesprächen reagieren, Missgeschicke und Unfälle verhindern, den Lauf der Geschichte so biegen, wie er einem gefällt? Nachdem die Entwickler von Dontnod Entertainment diese Frage bereits im Rahmen ihres Erstlingswerks *Remember Me* gestellt haben, kommt dieses Feature in ihrem neuen Projekt *Life Is Strange* erneut zum Tragen. Anders als in dem von Kritikern und Spielern nur mäßig wohlwollend aufgenommenen Action-Adventure, funktionieren die Zeit-Spielereien in Adventure-Form einen ganzen Zacken besser.

Willkommen zu Hause

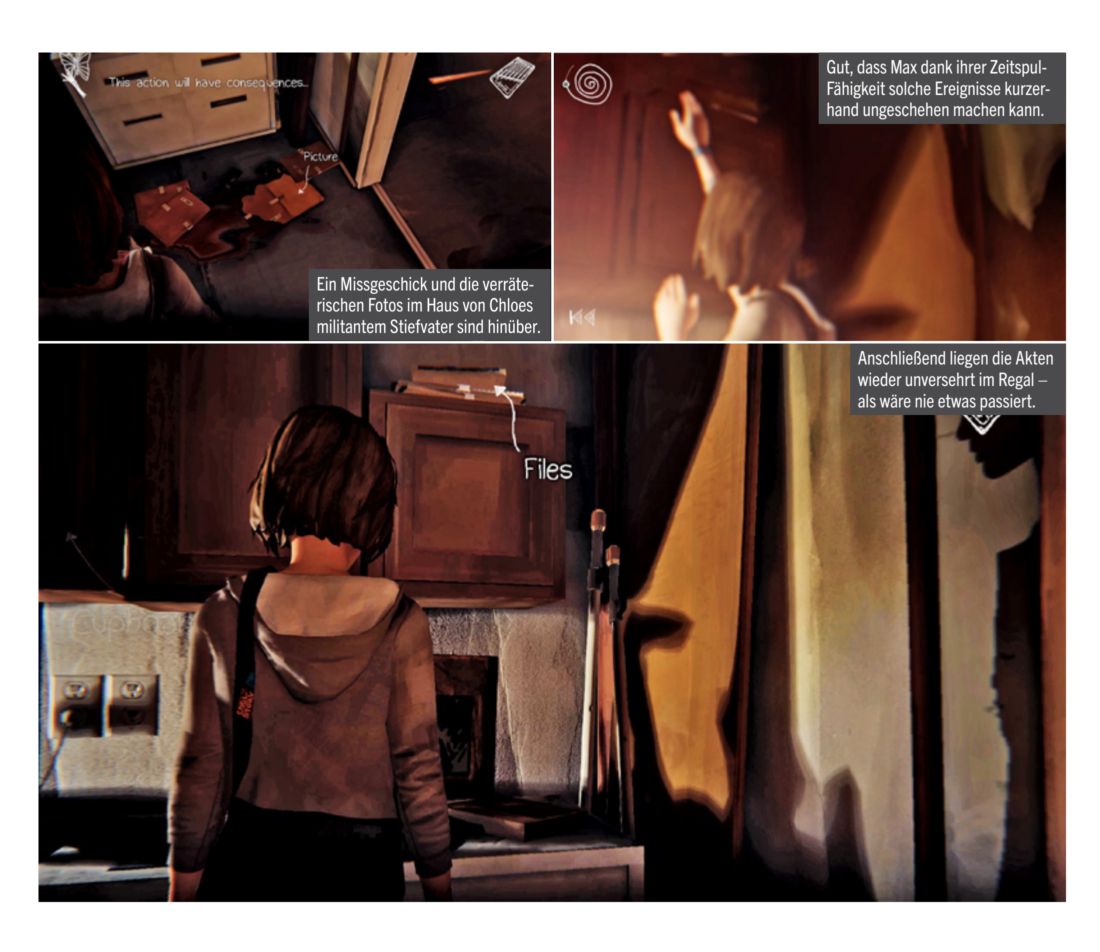
Life Is Strange versetzt den Spieler in die Rolle von Max Caulfield, ihres Zeichens Fotografie-Studentin und soeben junge 18 Jahre alt geworden. Fünf Jahre nachdem sie ihre Heimatstadt Arcadia Bay verlassen hat, um in der Großstadt erfolgreich zu sein, kehrt sie nun zum fortführenden Studium in die alte Heimat zurück. Kaum angekommen, muss sie sich auch schon mit etlichen neuen und alten Problemen auseinandersetzen: Ihre ehemals beste Freundin Chloe hat ihr die damalige Abkehr von Arcadia Bay nicht verziehen, sodass Max nun bemüht ist, die alten Bande wieder zu knüpfen. Zudem wird Chloe von einem psychopathischen Verehrer verfolgt und muss sich mit dem Verschwinden ihrer neuen besten Freundin Rachel und ihrem aggressiven Stiefvater auseinandersetzen. Zu allem Unglück droht auch noch eine (an dieser Stelle bewusst nicht gespoilerte) Katastrophe, Arcadia Bay in seinen Grundfesten zu erschüttern. In den knapp zwei bis drei Stunden Spielzeit startet das Adventure somit jede Menge Handlungsstränge, die bisher allesamt spannend und gut durchdacht wirken. Ob sie zu einem zufriedenstellenden Ergebnis führen, werden aber natürlich erst die zukünftigen vier Episoden zeigen.



Bezieht ihr gegenüber ihrem Stiefvater für Chloe Stellung oder rettet ihr eure eigene Haut?



Abseits der storyrelevanten Ereignisse könnt ihr die verschiedenen Schauplätze ausgiebig erkunden.



Ein Missgeschick und die verräterischen Fotos im Haus von Chloes militantem Stiefvater sind hinüber.

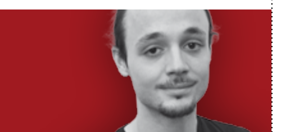
Gut, dass Max dank ihrer Zeitspul-Fähigkeit solche Ereignisse kurzerhand ungeschehen machen kann.

Anschließend liegen die Akten wieder unversehrt im Regal – als wäre nie etwas passiert.

Figuren mit Charaktertiefe
Zu einem großen Teil mitverantwortlich für den gelungenen Story-Einstieg sind die durch die Bank sehr gut geschriebenen Dialoge, welche die Figuren und Handlungsplätze sehr realistisch und lebendig wirken lassen. Ob Max, Chloe oder die zahlreichen Nebenfiguren, jede Person verfügt zumindest über ein Mindestmaß an Charakterzeichnung, sodass man sehr schnell mit den verschiedenen Schicksalen mitfiebert und wissen will, wie sich die Handlung weiter entfaltet. Viel dazu bei trägt zudem die Tatsache, dass die verschiedenen Areale wie das Schulgebäude, die Studenten-Schlafräume oder Chloes Haus nur so gespickt sind mit interaktiven Objekten. So kann man etwa Gitarre spielen, Bilder an den Wänden betrachten und Max' Kommentaren dazu lauschen oder mittels Dokumenten mehr über die Hintergründe von Arcadia Bay erfahren. Wie für ein Episodenspiel nicht anders zu erwarten, ist *Life Is Strange* eher kurz geraten: Wer durchrennt, hat's wohl in nicht einmal einer Stunde hinter sich. Wer sich auf die Welt einlässt und sie erkundet, darf aber gut und gerne bis zu drei Stunden einrechnen.

Bekannte Adventure-Kost
Durch die sehr eigene Atmosphäre gelingt es *Life Is Strange* somit, sich von Genre-Konkurrenten wie den Telltale-Adventures abzugrenzen – und das ist auch notwendig, denn spielerisch schreitet der Titel auf sehr bekannten Pfaden. Das Spiel aus simplen Umgebungsrätseln und Multiple-Choice-Dialogen kennt man so schon zur Genüge. Die von Max zu Beginn erwähnte und schon früh im Spiel entdeckte Fähigkeit, die Zeit zurückzudrehen, ist zwar unterhaltsam und sorgt für einige interessante Aha-Momente und kreative (wenn auch sehr einfache) Umgebungsrätsel, erweist sich in der Praxis aber eher als eine kleine Abweichung von der Norm denn als eine vollkommen neue Spielidee: Anstatt die Episode direkt ein zweites Mal zu starten und andere Entscheidungen zu treffen, guckt man sich die verschiedenen Auswirkungen hier eben direkt an. Die Entwickler versprechen zwar weitreichende und nicht vorhersehbare Konsequenzen in späteren Episoden aufgrund der getroffenen Entscheidungen, das ist bei den Adventure-Mitbewerbern aber ebenso der Fall. Das soll jetzt keineswegs heißen, dass das Feature keinen Spaß macht, es ist nur bei Weitem nicht so vordergründig wie vermutet. Stattdessen zeichnet sich *Life Is Strange* primär durch die sehr gute Atmosphäre aus und macht Lust auf mehr – mehr kann man sich nicht wünschen. ❑

MEINE MEINUNG |
Lukas Schmid



„Ein sehr atmosphärischer Appetizer"

Ob *Life Is Strange* im kollektiven Gedächtnis der Adventure-Fans hängen bleibt, wird erst die Zukunft zeigen. Wie für Episoden-Spiele üblich handelt es sich bei *Chrysalis* eher um einen Appetitanreger, der noch (zu) wenig über die schlussendliche erzählerische Qualität aussagt. Allerdings erweist sich die erste Episode bereits als ein sehr starker Einsteig, der definitiv Lust auf mehr macht. Das liegt nicht primär am recht unterhaltsamen Zeitspul-Feature, sondern an den sehr gut gezeichneten Figuren und den ausgezeichnet geschriebenen Dialogen. Da verzeiht man dem Titel gerne die Tatsache, dass er spielerisch eigentlich kaum Neues zu bieten hat.

LIFE IS STRANGE EPISODE 1: CHRYSALIS

LIFE IS STRANGE

€ 4,99,-
30. Januar 2015

ZAHLEN UND FAKTEN
Genre: Adventure
Entwickler: Dontnod Entertainment
Publisher: Square Enix
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Kostenloser Steam-Account vorausgesetzt

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG
Grafik: Sehr gelungener, aquarellähnlicher Stil; lediglich die steifen Gesichtsanimationen und gelegentliche Ruckler nerven
Sound: Sehr gute englische Sprecher und eine gelungene Musikauswahl
Steuerung: Funktioniert sowohl mit Tastatur und Maus als auch mit dem Gamepad gut.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum: Windows Vista, Dual Core 2.0GHz oder gleichwertig, 2 GB RAM, Ati- oder Nvidia-Karte mit 512 MB RAM (Intel HD nicht empfohlen), Direct X 9.0
Empfehlenswert: Windows 7, Dual Core 3.0 GHz oder gleichwertig, 2 GB RAM, Ati- oder Nvidia-Karte mit 1.024 MB RAM (Nvidia Geforce GTX 260 oder Ati HD 4890), Direct X 9.0

JUGENDEIGNUNG
USK: Ab 12 Jahren
Verstören wird's auch jüngere Spieler nicht. In Kinderhände gehört es aufgrund von Verweisen auf Drogenmissbrauch, Gewalt und sexuelle Gewalt sowie einigen düsteren Momenten dennoch nicht.

DIE TEST-ABRECHNUNG
Testversion: Test-Event
Spielzeit (Std.:Min.): 02:00
Wenig überraschend ist man recht schnell durch. Wer mit allen Figuren redet und sich genau umsieht, wird in etwa drei Stunden beschäftigt sein.

PRO UND CONTRA
- ➕ Sehr gelungene Atmosphäre, die einen in ihren Bann zieht
- ➕ Sympathische Figuren
- ➕ Ansprechende Aquarell-Grafik
- ➕ Sehr gut geschriebene Dialoge
- ➕ Viele verschiedene Entscheidungsmöglichkeiten
- ➕ Interessant umgesetztes Zeitzurückspul-Feature …
- ➖ … jedoch mit nur geringfügigen spielerischen Auswirkungen
- ➖ Wirkt „nur" wie ein Appetizer für kommende Episoden
- ➖ Unschöne Gesichtsanimationen und gelegentliche Ruckler
- ➖ Keine deutsche Sprachausgabe
- ➖ Nur englische Untertitel

EINZELSPIELER-TESTURTEIL
PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **82**

Gegen unsere Goo-Armee hat nicht mal der übermächtige Alpha-Mech der Menschen eine Chance.

Grey Goo

Von: Felix Schütz

Zurück zu den Wurzeln: Die *Empire at War*-Macher inszenieren wieder mal Echtzeitstrategie der alten Schule.

Wer sein Spiel „Graue Schmiere" nennt, hat entweder höchst abenteuerliche Marktforschung betrieben oder ohnehin nur eine sehr spezielle Kundschaft im Sinn. Letzteres würde passen, immerhin steht *Grey Goo* für klassische Echtzeitstrategie, die deutlich aus der Mode gekommen ist: Basisbau, Rohstofferne und Tankrushs, hektisch und unbarmherzig, ganz ohne Rollenspielelemente und filigranes Mikromanagement. Wer wäre für die Entwicklung besser geeignet als Petroglyph? Immerhin wurde das Studio von *Command & Conquer*-Veteranen gegründet, setzte beachtliche Titel wie *Empire at War* und *Universe at War* um. Mit *Grey Goo* will das Team es noch einmal wissen und beweisen, dass klassische Echtzeitstrategie immer noch seine Fans hat.

Kampf den Nano-Batzen!

In *Grey Goo* machen wir den exotischen Planeten Ecosystem Nine unsicher. Dort gehen im Verlauf einer 15 Missionen langen Kampagne drei spielbare Parteien nach allen Regeln der Kriegskunst aufeinander los: Zuerst legt sich ein Alien-Volk namens Beta mit den technisch hochgerüsteten Menschen an, bis sich schließlich eine dritte Fraktion in den Konflikt einmischt, die nur als „Das Goo" bekannt ist. Letztere stellt riesige Verbindungen intelligenter Nano-Roboter dar, die im Rohzustand an graue, schleimige Blobs erinnern und bei Bedarf die Gestalt von Kampfmaschinen und Mechs annehmen können.

Die ernste Sci-Fi-Story wird zu keinem Zeitpunkt wirklich spannend oder mitreißend, dafür fehlen emotionale Highlights und echte Überraschungen. Trotzdem ist Petroglyph eine ordentliche Kampagne gelungen, die dank vieler hübsch gerenderter Zwischensequenzen und vollvertonter Einsatzbesprechungen für genug Stimmung sorgt, um bis zum (offenen) Finale bei der Stange zu halten. Die meisten Videos zeigen zwar nur Dialogszenen und verzich-



Die Beta bauen zunächst Verteilerstationen, an die sich dann mehrere Gebäude anflanschen lassen.



Der Proto-Reiniger ist die Supereinheit der Goo – mordsgefährlich gegen Gebäude, aber verwundbar bei kleinen Truppenverbände.



Für so eine Menschenbasis muss man sehr gut mit den Rohstoffen haushalten, sonst wird man vom Gegner während des Aufbaus gnadenlos überrannt.

ten auf Action, glänzen dafür aber mit hübsch animierten Charakteren, die sich zudem erfreulich unaufgeregt geben. Übertriebenes Heldengehabe und stumpfe Macho-Sprüche findet man hier nicht – keine Selbstverständlichkeit in einem modernen Computerspiel. Kleiner Tipp: Wenn man die deutlich bessere englische Sprachausgabe wählt, wirken die Lippenbewegungen der Figuren besonders glaubhaft. Die deutsche Fassung kann da leider nicht mithalten: Das Gesagte ist weder lippensynchron noch auf dem Qualitätslevel des Originals eingesprochen, zumal sich einige Schnitzer in die Übersetzung eingeschlichen haben.

Die Menschen als Hightech-Experten
Jedes der drei Völker hat seine Eigenheiten. Menschen müssen für ihre Basis beispielsweise erst ein Netzwerk aus Leitungen errichten, an das dann weitere Gebäude angedockt werden. Auch Abwehrtürme müssen stets mit einer solchen Leitung verbunden sein, glänzen dafür aber auch mit Feuerkraft und hoher Reichweite. Darum sind die Menschen besonders in der Defensive mächtig, eine gut ausgebaute Basis ist nur schwer einzunehmen. Die Kehrseite der Medaille: Da alle Leitungen mit dem Hauptgebäude verbunden sein müssen, fällt es den Menschen schwer zu expandieren.

Die Einheitenproduktion folgt dagegen einem simplen Grundsatz: Kleine und große Fabriken sowie Landepads benötigen vier Zusatzgebäude, damit man dort Lufteinheiten, Artillerie, schwere Panzer und Tarn- bzw. Aufklärungsmaschinen bauen kann. Ist eine Fabrik mit allen vier Upgrades ausgestattet, darf man den Alpha in Auftrag geben: Diese Supereinheit der Menschen kommt als langsam schwebender Mech daher, der feindliche Truppen gemütlich mit seinem Laser wegschmilzt und mit Schockwellen durcheinanderwirbelt. Zuckelt so ein Alpha erst mal über die Karte, ist der Einsatz schon so gut wie geschafft.

Die Beta: Flexibles Alien-Volk
Die Beta-Aliens spielen sich über weite Strecken ähnlich wie die Menschen, beide ernten etwa auf die gleiche Art Rohstoffe und auch ihr Truppenangebot weist kaum Unterschiede auf. Nur beim Basisbau gehen sie unterschiedliche Wege: Beta errichten zunächst Verteilerstationen, die dann mehrere Slots bieten, an denen neue Gebäude angedockt werden. Nach

Die lineare Kampagne bietet 15 Missionen. Je fünf Einsätze fallen auf die drei Völker Beta, Menschen und Goo.

Die gerenderten Zwischensequenzen zeigen zwar fast nur Dialoge, gefallen aber mit sehr schön gestalteten Charakteren.

GRAUE SCHMIERE!?

Den Titel „Grey Goo“ findet ihr komisch? Wir auch. Dabei ist der Begriff schon fast 30 Jahre alt – und immer noch aktuell.

Der Ausdruck „Grey Goo“ – frei übersetzt „Graue Schmiere“ – geht zurück auf den US-Amerikaner Kim Eric Drexler. Der visionäre (und nicht unumstrittene) Autor und Wissenschaftler gilt als Pionier der hypothetischen Nanotechnologie. Im Jahr 1986 veröffentlichte er sein viel beachtetes Buch *Engines of Creation*, das von molekularer Fertigung und deren Auswirkung auf unsere Zukunft handelt. Darin prägt er unter anderem Begriffe wie „Nanobots“ oder „Assembler“ – für Drexler sind das winzig kleine Roboter, die einzelne Atome und Moleküle beeinflussen und umwandeln können. Diese Nanobots wären nach Drexlers Thesen selbstreplizierend, also in der Lage, sich selbst zu vervielfachen. Würden diese Assembler jedoch außer Kontrolle geraten, wären sie imstande, sich endlos zu reproduzieren, bis sie alle Materie der Erde aufgebraucht hätten – diesen hypothetischen Weltuntergang bezeichnet Drexler in seinem Buch erstmals als „Grey Goo“-Szenario, das bis heute immer wieder Anstoß zu reichlich Kontroversen gibt.

◀ Aller Anfang ist klein: Die Goo haben zu Beginn nur eine Muttereinheit, die man sofort auf ein Rohstofffeld setzt. Dort saugt sie sich automatisch voll, bis sie stark genug ist, um kleine und große Amöben zu erzeugen und weitere Mutter-Goos zu erschaffen.

▼ Aus Amöben entstehen alle weiteren Goo-Einheiten. Das steuert sich dezent umständlicher als bei Menschen und Beta, außerdem brauchen die Goo etwas länger, um in die Gänge zu kommen. Allerdings können Goo ihre Truppen ohne jegliche Bauzeit erschaffen – ein Klick und aus einer Amöbe spawnen mehrere Einheiten auf einen Schlag. Damit die Goo aber nicht übermächtig werden, haben frisch erzeugte Einheiten zunächst nur die Hälfte ihrer Lebenspunkte.

diesem Prinzip können die Beta zwar überall auf der Map bauen, doch dafür ist ihre Verteidigung umständlicher: Zunächst müssen sie Mauern errichten, die Sockelplätze für bestimmte Bodentruppen bieten – eine flexible, aber auch zeitaufwendige und sehr teure Defensive. Die Supereinheit der Beta heißt „Hand von Ruk“ und stellt eine fliegende Waffenfabrik dar, die neben einem mordsgefährlichen Granatwerfer auch Platz für sechs Bodeneinheiten bietet, die dann vom Stahlmonster herabfeuern.

Nanobots und Mutterschleim

Die Goo-Fraktion spielt sich dagegen ganz anders als Beta und Menschen. Der wichtigste Unterschied: Die synthetischen Schleimbatzen verzichten komplett auf Basisbau, sondern schicken stattdessen sogenannte Mutter-Goos ins Feld. Das sind besonders große, graue Klumpen, die wir einfach auf ein Rohstofffeld setzen, wo sie sich dann automatisch vollsaugen. Ist ein Mutter-Goo aufgeladen, teilen wir es in große und kleine Amöben sowie weitere Mama-Blobs auf. Die Amöben verwandeln wir dann auf Knopfdruck und ohne jegliche Bauzeit in verschiedene Bodeneinheiten. Auf eine Luftwaffe verzichten die Nanoroboter komplett, dafür führen sie extrem starke Artillerie und mächtige Kampfläufer in die Schlacht. Amöben und Mutter-Goos können außerdem steile Hänge überqueren und Gegner einfach durch Berührung zersetzen, das macht sie besonders beim Knacken von Mauern und Türmen effektiv. Vor allem der Proto-Reiniger – die Super-Einheit der Goo – ist in dieser Disziplin ungeschlagen: Der riesige Matschhaufen reißt mit seinen Tentakeln im Alleingang ganze Stützpunkte ab.

Leider hat Petroglyph sich nicht mehr für die Goo einfallen lassen, weshalb sich die Nanobot-Armee – so ganz ohne Luftwaffe und Basisbau – einfach etwas dünner anfühlt als die beiden anderen Völker. Raffinierte Sonderfähigkeiten wie Tunneleinheiten, Spionagedrohnen oder die Übernahme feindlicher Truppen hätten die Goo etwas aufpeppen können – doch leider haben die Entwickler auf genau solche Elemente bewusst verzichtet.

Weniger ist nicht immer mehr

Mit *Grey Goo* inszeniert Petroglyph klassische Echtzeitstrategie, wie man sie etwa von frühen *Command & Conquer*-Titeln kennt. Der Titel bietet daher weit weniger Komplexität als Konkurrenzspiele à la *Dawn of War*, denn auf Mikromanagement wird hier weitestgehend verzichtet: In *Grey Goo* haben Einheiten keine Zusatzfunktionen, Zauber oder alternative Feuermodi, die man erst umschalten müsste. Upgrades beschränken sich auf ein Minimum und sind in wenigen Sekunden ausgesucht. Selbst die kostenlosen Ernter der Menschen und Beta laufen vollautomatisch von ihrer Raffinerie zum ausgewählten Rohstofffeld – werden sie angegriffen, kann man ihnen nicht mal einen Rückzugsbefehl erteilen. Heldeneinheiten gibt es ebenso wenig wie



Die Beta-Superwaffe „Hand von Ruk“ ist eine mobile Fabrik, auf der mehrere Einheiten Platz finden.



Materialschlacht: In der Kampagne laufen viele Einsätze auf klassische Tankrushs hinaus.

Erfahrungspunkte, durch die unsere Truppen im Rang aufsteigen könnten. Auch Elite-Einheiten (man denke nur an den Kommandobot aus *C&C 1*) oder Ingenieure, mit denen sich Gebäude oder Ressourcen stehlen ließen, findet man nicht. Das alles wäre auch okay, gäbe es denn genügend Truppen und Gebäude, mit denen sich abwechslungsreiche Taktiken umsetzen ließen. Doch leider beschränkt sich das Angebot auf wenige Einheitentypen, von denen die meisten nicht mehr tun, als die Gegner zu beschießen. Die Beta haben beispielsweise nur acht Boden- und drei Lufteinheiten im Sortiment – das ist so wenig, dass viele Taktiken, die man aus anderen Strategiespielen kennt, hier einfach nicht funktionieren.

Gute Ansätze

Petroglyph bemüht sich immerhin um abwechslungsreiche Missionsziele, auch wenn niemals die Vielfalt eines *Starcraft 2* erreicht wird: Da sollen wir mal Zivilisten beschützen, Sendemasten kontrollieren, Rohstoffkisten sichern, Kapseln erbeuten oder vor Ablauf eines Timers einen Zielpunkt erreichen. Trotz solcher Ideen laufen die meisten Einsätze aber nach dem gleichen Schema ab: Zuerst möglichst flink eine Basis (oder Mutter-Goos) zurechtzimmern und erste Angreiferwellen mit Mühe und Not abwehren, bis man einige Einheiten produzieren kann. Anschließend gilt es, die Missionsziele zu erfüllen, was aber doch meistens auf einen ordentlichen Tankrush hinausläuft, indem wir die gegnerischen Stellungen einfach platt walzen. Spionageaufträge, Indoor-Missionen, Entscheidungen oder neutrale Gegner, die uns während der Mission zusetzen – all das bietet *Grey Goo* leider nicht. Wir finden: nicht mehr ganz zeitgemäß!

Multiplayer noch nicht testbar

Neben der Kampagne können wir auch im Skirmish gegen den Computer antreten. Und natürlich gibt es einen Mehrspielermodus, der sowohl online über Steam, aber auch offline per LAN funktioniert. Da wir den Mehrspielerpart mit unserer Testversion aber noch nicht ausprobieren konnten, verzichten wir hier noch auf eine Einschätzung – unsere Wertung bezieht sich nur auf die Einzelspielerkampagne, den Multiplayer schauen wir uns im nächsten Heft an. ❑



Auch die Beta-Aliens zeigen in den vollvertonten Einsatzbesprechungen fein animierte Gesichtszüge.

MEINE MEINUNG |

Felix Schütz



„Gutes Spiel, aber unter seinen Möglichkeiten!"

Basisbau, Rohstoffe anhäufen, Riesenarmee basteln – ich weiß, das gilt heutzutage als stumpf. Aber ich mag's! Denn ich bin mit *Dune 2* groß geworden, brauche es nicht immer irre komplex. Trotzdem hätte *Grey Goo* mehr Tiefgang gutgetan: Schon ein Erfahrungssystem à la *Tiberium Wars*, eine Planungsphase wie in *Empire at War* oder wenigstens ein paar durchgängige Helden hätten den Spielablauf sicherlich aufgepeppt. Immerhin hat mich aber die ordentlich präsentierte Kampagne bis zum offenen Finale gut unterhalten. Darum hoffe ich auf ein Add-on, das die Story abschließt und beim Gameplay noch ein paar Schippen drauflegt. Denn ich bin mir sicher: *Grey Goo* kann eigentlich mehr!

GREY GOO



Ca. € 40,-
23. Januar 2015

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Echtzeitstrategie
Entwickler: Petroglyph Games
Publisher: Grey Box
Sprache: Multilingual, u. a. Deutsch
Kopierschutz: *Grey Goo* muss über Steam aktiviert werden und ist danach auch im Offline-Modus spielbar.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Satte Explosionseffekte und schöne Zwischensequenzen mit detaillierten Charakteren. Der Rest bietet leider nur optischen Standard.
Sound: Solide deutsche Sprecher. Der Soundtrack schwankt zwischen hübschen, orchestralen Stücken und ödem elektronischen Gedudel.
Steuerung: Frei belegbare Tasten. Die meisten Menüs sind zwar durchdacht, lassen aber bei den Goo und beim Einsatz von Lufteinheiten etwas Bedienkomfort vermissen.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Online über Steam und LAN-Spiel möglich. 8 Maps sind enthalten.
Zahl der Spieler: 1vs1 und 2vs2

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangabe): Windows 7 oder höher, 3,5 GHz Intel Core i3 Dual Core oder vergleichbare CPU, 4 GB RAM, Geforce GTX 460 oder AMD Radeon HD 5870

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Die militärisch-ernste Sci-Fi-Handlung kommt ohne blutige Gewalt aus.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 0.14.515930
Spielzeit (Std.:Min.): 15:00
Wir beendeten die Kampagne in 10 bis 12 Stunden und spielten danach noch einige Skirmish-Partien.

PRO UND CONTRA

- ➕ Robuste Echtzeitstrategie nach klassischer Bauart
- ➕ Unterhaltsame Kampagne
- ➕ Viele Cutscenes mit hübsch gestalteten Charakteren
- ➕ Drei unterschiedliche Fraktionen
- ➕ Gelungene Atmosphäre
- ➕ Multiplayer auch per LAN möglich
- ➕ Ernste, solide Sci-Fi-Story …
- ➖ … leider ohne spannende Highlights
- ➖ Nur wenig Taktiken möglich
- ➖ Zu wenig Einheiten und Gebäude
- ➖ Goo ohne Luftwaffe oder Basisbau
- ➖ Einheiten sind manchmal schwer auseinanderzuhalten
- ➖ Vereinzelte Performanceeinbrüche
- ➖ Offenes Ende

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **72**

Nach dem langsamen, gruseligen Beginn steigt das Tempo stark an; die Action wird betont.

Die englische Sprachausgabe in den Zwischensequenzen mit Jill (im Bild), Chris oder Wesker ist um einiges besser als im Original von 1996.

Resident Evil HD Remaster

Von: Peter Bathge

Da nützt selbst die beste Impfung nichts: 19 Jahre nach dem ersten Auftreten hat sich der PC wieder mit dem T-Virus infiziert.

Was auf dem Cover wie ein Ballerspiel der Marke Schwarzenegger aussah, entpuppte sich 1996 dank realistisch anmutender Grafik, beklemmender Musikuntermalung und eines bis dato unerreichten Gruselfaktors als Hit und läutete den weltweiten Siegeszug der Survival-Horror-Spiele ein: *Resident Evil*. Speziell der erste, am PC in der Ur-Version indizierte Teil ist vielen Spielern im Gedächtnis geblieben. Auch Entwickler Capcom selbst scheint ein riesiger Fan zu sein, denn schon mehrfach gönnte man dem Titel eine Neuauflage – doch keine davon sollte so umfangreich ausfallen wie das 2002 für Nintendos Gamecube veröffentlichte Remake, das nun endlich seinen Weg auf den PC findet.

(Alb-)Traumhaftes Anwesen

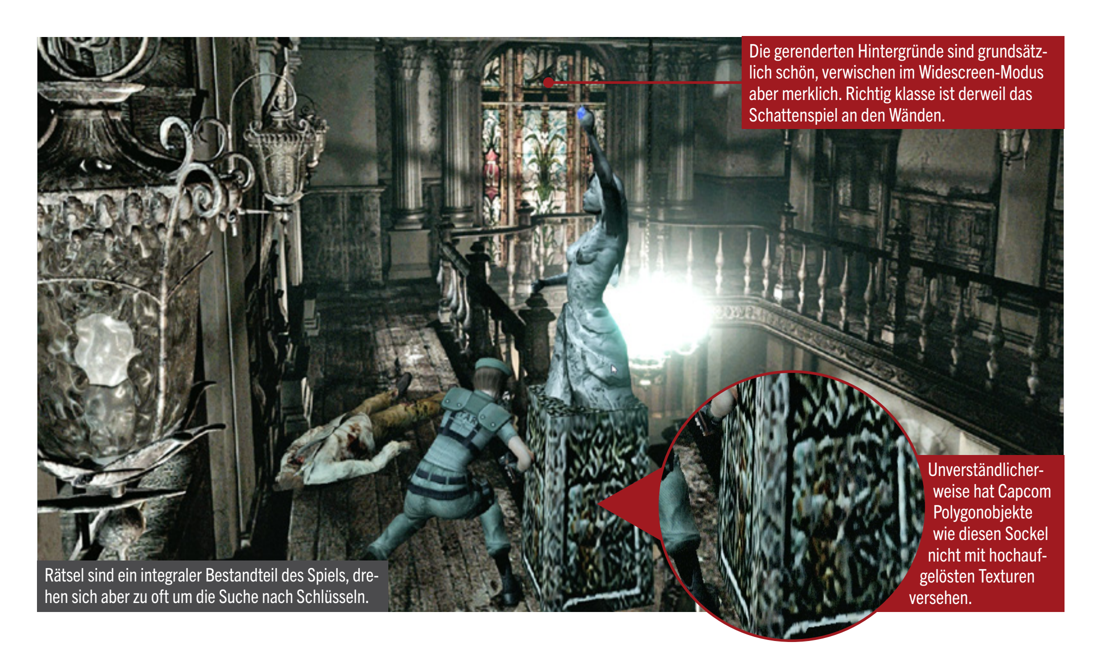
Vor Spielbeginn steht die Wahl eures Hauptcharakters an (neuerdings auch mit zwei optionalen, an den *Resident Evil 5*-Look angelehnten Skins). Entscheidet ihr euch für die geschickte Jill Valentine, könnt ihr nicht nur einige verschlossene Türen knacken, sondern auch mehr Gegenstände mit euch herumtragen. Ex-Pilot Chris Redfield hingegen hält mehr Treffer, muss aber auf Jills Boni und sogar eine Extrawaffe verzichten. Inhaltlich sind ebenfalls einige Unterschiede vorhanden, das Ausgangsszenario ist jedoch dasselbe: Als Mitglied der Sondereinheit S.T.A.R.S. führen euch die Ermittlungen um eine bestialische Mordserie zu einem ominösen Herrenhaus am Rande der Stadt Racoon City. Das Problem: Die untoten Hausbewohner haben es auf eure Haut abgesehen. Wie es zu dieser äußerst ungewöhnlichen Krankheit gekommen ist, gilt es nun herauszufinden. Natürlich wird euch die Wahrheit nicht einfach auf einem Silbertablett im Esszimmer serviert! Abgesperrte Bereiche müssen mit versteckten Schlüsseln geöffnet und die unzähligen Monster mit der spärlich verteilten Munition für eure Waffen bekämpft werden. Gerade zu Beginn ist dies kein Zuckerschlecken, denn wo ihr eure Untersuchung beginnt, bleibt allein euch überlassen. Ein neuer, leichter Schwierigkeitsgrad entschärft die Frustgefahr in den panischen Kämpfen gegen Zombies, Hunde und andere infizierte



Der Auftritt der Zombies ist spitze inszeniert, beim ersten Kontakt kommt echtes Grauen auf.



Gerade mal acht Gegenstände passen ins Inventar. Immerhin lassen sich die Menüs per Maus bedienen.



Die gerenderten Hintergründe sind grundsätzlich schön, verwischen im Widescreen-Modus aber merklich. Richtig klasse ist derweil das Schattenspiel an den Wänden.

Unverständlicherweise hat Capcom Polygonobjekte wie diesen Sockel nicht mit hochaufgelösten Texturen versehen.

Rätsel sind ein integraler Bestandteil des Spiels, drehen sich aber zu oft um die Suche nach Schlüsseln.

Kreaturen, nimmt ihnen aber auch einen Gutteil der Spannung. Genau in dieser Disziplin besticht *Resident Evil* auch viele Jahre später noch durch subtilen Horror und gelungene Schockmomente (Stichwort: Hund durchs Fenster).

Gruselige Polizeiarbeit

Ein ausgeprägter Forschungsdrang samt Kombinationssinn ist von Vorteil, denn wo genau ihr die goldene Wind-Medaille einsetzen müsst, verraten euch weder neumodische Tutorials noch hilfreiche Pfeile. Um die Rückkehr an bekannte Orte (Backtracking) kommt ihr nicht herum, doch genau hier hatte Capcom schon seinerzeit beim Remake einen innovativen Geistesblitz. Sofern ihr den Zombies nicht explizit die Rübe von den Schultern ballert oder sie verbrennt, verschwindet ihr Leichnam nicht gemäß Videospiellogik, sondern bleibt an Ort und Stelle liegen. Lasst ihr nun ausreichend Zeit verstreichen, erhebt sich der Geselle wieder und macht im Laufschritt Jagd auf euch. Auch vor den mit Ladezeiten verbundenen Türen, einstmals ein Garant für eine sichere Flucht aus dem aktuellen Raum, machen die Zombies jetzt nicht mehr Halt und sind in der Lage, euch ins nächste Zimmer zu begleiten.

Relikte des 90er-Jahre-Spieldesigns bemerkt man trotz Modernisierungen an allen Ecken und Enden. Der größte Übeltäter: das Inventar mit seinen gerade mal sechs beziehungsweise acht Plätzen. Ist der Rucksack voll, müssen überzählige Gegenstände nämlich verbraucht oder in die Lagerkiste in einem der Speicherräume gestopft werden – ablegen geht nicht. Auch das Kombinieren und Verzehren von Heilpflanzen ist aus heutiger Sicht unnötig umständlich geraten.

Schaurig-schöne Technik

Die meiste Arbeit an der 2015er-Version ist in die technische Aufarbeitung geflossen. Einen ähnlichen Wow!-Effekt wie im Jahre 2002 erzielt Capcom mit der aktuellen Neuauflage jedoch nicht mehr, im Gesamtbild ist das HD-Remake technisch sogar etwas zwiespältig. Gerade die Anfangsareale bestechen durch ein sehr sauberes Bild, andere Bereiche hingegen wirken im Vergleich deutlich verwaschener und grobkörniger. Durch die ein wenig näher herangezoomte Kameraperspektive im optionalen Widescreen-Modus stehen sogar einige Objekte nicht mehr im Fokus.

Das 2015er-Remake enthält darüber hinaus eine neue, alternative Steuerungsmethode, welche die dank der starren Kamerawinkel naturgemäß hakelige Bedienung entschärft. Kommt es zu einem Perspektivenwechsel, wird der aktuell eingeschlagene Kurs nunmehr beibehalten. Die neue Steuerung ermöglicht weitaus mehr Agilität als die berüchtigten Tank-Controls, allerdings verlieren viele Gegner dadurch etwas von ihrem Schrecken, da man sie leicht ausmanövrieren kann. Klasse: Menüs lassen sich komfortabel mit der Maus bedienen. Blöd: Beim Wandern durch die Levels stört der ansonsten nutzlose Mauszeiger; gezielt wird mit der Tastatur oder dem Analogstick eines Gamepads. ❑

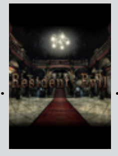
MEINE MEINUNG | *Peter Bathge*



„Die beste Version von *Resident Evil* gibt's jetzt endlich auch für PC-Spieler."

Bei der Bewertung von Remakes stecke ich regelmäßig in der Zwickmühle. Soll ich das ursprüngliche (damals wegweisende) Spiel bewerten? Heutige Maßstäbe anlegen? Oder lediglich die Umsetzung der Verbesserungen benoten? *Resident Evil Remastered HD* hat den Vorteil, dass es das Spiel in dieser Fassung noch nie für den PC gab und das (technisch veraltete) Original in Deutschland indiziert ist; wer die Gamecube-Version damals verpasst hat oder einfach mal wieder Lust auf das ursprüngliche *Resident Evil*-Feeling verspürt, greift bedenkenlos zu. Persönlich möchte ich 19 Jahre mechanischer Verbesserungen in Sachen Videospiele aber nicht missen; für das Remake hätte ich mir mutige Modernisierungen wie ein komfortables Inventar, weniger Ladezeiten und eine Notizfunktion auf der Karte gewünscht.

RESIDENT EVIL HD REMASTER



Ca. € 20,-
20. Januar 2015

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Survival-Action
Entwickler: Capcom
Publisher: Capcom
Sprache: Englisch (deutsche Texte)
Kopierschutz: Kontobindung mittels Steam-Aktivierung

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Grobe Hintergrundgrafiken und unscharfe Texturen, aber hervorragende Lichteffekte und ein stimmiges Gesamtbild.
Sound: Exzellent, weil ausnehmend bedrohlich. Unterstützt 5.1-Ausgabe.
Steuerung: Frei belegbare Tasten und Maus-Unterstützung in den Menüs. Gamepad als Eingabegerät der Wahl. Teils aber unnötig hakelig, trotz neuer Bewegungssteuerung.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo 2,4 Ghz/Athlon X2 2,8 GHz, 2 GB RAM, Geforce GTX 260/Radeon HD 6790
Empfehlenswert: Core 2 Quad 2,7 GHz/Phenom II X4 3 GHz, 4 GB RAM, Geforce GTX 560/Radeon HD 6950

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Trotz veralteter Optik aufgrund der beklemmenden Horror-Stimmung nichts für Kinder. Die Zombies tun sich an menschlichen Opfern gütlich, dabei spritzt Blut. Köpfe explodieren unter Beschuss.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Reviewcode
Spielzeit (Std.:Min.): 6:00
Das Spiel lief problemlos und ausnehmend flüssig mit 60 Fps.

PRO UND CONTRA

- + Liebevolles Remake der überragenden Gamecube-Neuauflage
- + Schöne überarbeitete Lichteffekte und Spiegelungen
- + Knackig scharfe Charaktermodelle
- + Bedrohliche Atmosphäre
- + Fantastisches Sound-Design
- + Mysteriöse Story macht neugierig
- + Angepasste Steuerung
- + Option für altes 4:3-Bild mit Originalsteuerung vorhanden
- + Maus-Unterstützung in Menüs
- − Im Widescreen-Modus arg unscharfe Hintergründe und teils falscher Fokus
- − Einige hässliche Polygon-Objekte
- − Sehr viel Backtracking
- − Umständliches Item-Management
- − Unnötig lange Tür-Ladezeiten
- − Zielen nicht mit Maus möglich

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **76**


An einer Tankstelle wird die Gruppe überfallen. Mit Molotowcocktails setzen sich die Helden zur Wehr.



Deckung wie dieser Van ist wichtig, um nicht von den Feinden eingekreist zu werden.

Die Helden verbessert ihr anhand von Skillpunkten, die ihr frei auf die Fertigkeiten verteilen dürft.

Dead State

Das Indieprojekt bietet spannende, aber bieder präsentierte Abenteuer nach einer Zombie-Apokalypse und wartet dabei mit einigen interessanten Ideen auf. **Von:** Andreas Bertits

Die Zombie-Apokalypse ist da! Als einer der wenigen Überlebenden ist es im Rollenspiel *Dead State* eure Aufgabe, nach Rohstoffen und Nahrung zu suchen und das Versteck vor den Untoten zu schützen.

Zombie-Epidemie

Es begann als Krankheit, welche diejenigen, die an ihr starben, in Untote verwandelte. Der Protagonist von *Dead State* versucht, mit seiner Familie zu fliehen, doch das Flugzeug stürzt ab. Ihr seid einer von zwei Überlebenden, die in eine verbarrikadierte Schule gebracht werden. Die kleine Gruppe dort sucht nach einem Anführer, der die Ordnung wahrt, sich um Ressourcen und das Wohlergehen der Personen kümmert und dafür sorgt, dass keine Zombies das Gebäude stürmen. Ihr übernehmt diese Aufgabe.

Der Alltag nach der Apokalypse

Dead State bietet eine Art offenes Spielprinzip. Ihr kümmert euch um die Überlebenden, schaut, dass genug Nahrung und Rohstoffe vorhanden sind, und sorgt dafür, dass die Zäune um das Lager stets stabil sind. Gemeinsam mit einigen der anderen Personen macht ihr euch auch immer wieder auf, um die Gegend rund um die Schule und das kleine Städtchen Splendid anhand einer Karte zu erkunden. Entdeckt ihr neue Orte, so erforscht ihr diese auf der Suche nach nützlichen Gegenständen und Nahrung. Dieser Alltag setzt sich immer weiter fort.

Missionarsarbeit

Über ein Radio erhaltet ihr regelmäßig Hinweise, wo es etwas Interessantes zu entdecken gibt, und die anderen Überlebenden haben hin und wieder Aufgaben für euch. Der Brunnen sollte repariert werden, um für frisches Wasser zu sorgen, und die Laune der anderen muss durch Luxusgegenstände wie Shampoo oder Schokolade angehoben werden. Alles Nötige findet ihr in den vielen Ortschaften, die ihr über die Karte freischaltet.

KAMPF OHNE ERFAHRUNG

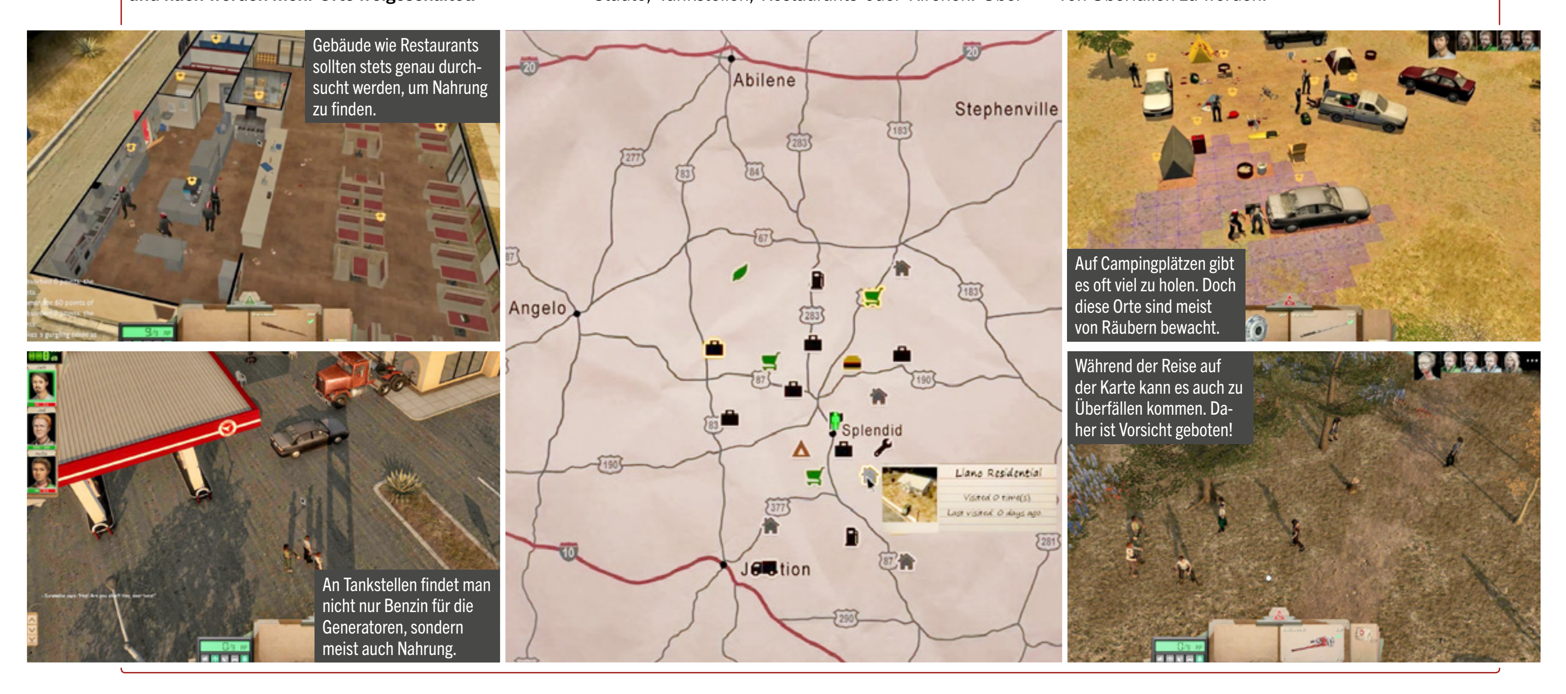
Die Kämpfe im Rollenspiel *Dead State* bieten eine Besonderheit: Ihr bekommt keine Erfahrungspunkte für besiegte Feinde!

Erfahrungspunkte erhaltet ihr in *Dead State* durch erledigte Aufgaben, nicht aber durch Kämpfe. Das mag für ein Rollenspiel ungewöhnlich sein, macht die Auseinandersetzungen aber zu etwas ganz Besonderem. Da Heilungsmöglichkeiten und auch Rohstoffe selten sind, überlegt man sich zweimal, ob man einen Feind angreift. Einerseits benötigt man vielleicht dringend das, was er bei sich haben könnte, andererseits droht eine Verletzung. Der Umstand, dass Kämpfe nicht im Spiel sind, um den Helden zu verbessern, geben Auseinandersetzungen eine völlig neue Bedeutung.


Ob man kämpft, sollte man sich gut überlegen, denn Wunden lassen sich nur schwer heilen.

DIE WELTKARTE

Im Rollenspiel *Dead State* reist die Heldengruppe anhand einer Karte durch einen Teil des US-Bundesstaats Texas. Dabei gibt es viel zu entdecken und nach und nach werden mehr Orte freigeschaltet. Zu Beginn ist euch nur das Städtchen Splendid bekannt, doch mit der Zeit erkundet ihr immer mehr Orte, die auf der Karte markiert werden. Darunter andere Städte, Tankstellen, Restaurants oder Kirchen. Überall gibt es etwas zu entdecken, Ressourcen zu finden, aber auch Zombies und Räuber, die euch ans Leder wollen. Ihr müsst stets vorsichtig sein, um nicht Opfer von Überfällen zu werden.



Gebäude wie Restaurants sollten stets genau durchsucht werden, um Nahrung zu finden.

An Tankstellen findet man nicht nur Benzin für die Generatoren, sondern meist auch Nahrung.

Auf Campingplätzen gibt es oft viel zu holen. Doch diese Orte sind meist von Räubern bewacht.

Während der Reise auf der Karte kann es auch zu Überfällen kommen. Daher ist Vorsicht geboten!

Von oben herab
Gespielt wird aus einer isometrischen Perspektive, die sich drehen und zoomen lässt. Grafisch bietet *Dead State* nur biedere Kost. Die Figuren sind nicht besonders detailliert, die Texturen wirken verwaschen und generell hinterlässt die Welt durch wenige Animationen einen sehr statischen Eindruck. Auch die Soundkulisse zeigt sich eher von der spärlichen Seite. Einige wenige Musikstücke sorgen für eine postapokalyptische Atmosphäre, doch Soundeffekte wie Vogelzwitschern oder Wind, der durch Bäume bläst, sucht man vergeblich. In Sachen Präsentation kann *Dead State* daher nicht überzeugen. Allerdings ist es beim Spiel so wie mit vielen anderen Dingen: Die inneren Werte zählen und davon bietet das Rollenspiel eine ganze Menge.

Rundenkampf
Während ihr die unterschiedlichen Gebiete wie verlassene Kirchen, Tankstellen oder Vororte erkundet, trefft ihr immer wieder auf Feinde. Dazu gehören faulende Zombies, aber auch Räuberbanden. Eine Besonderheit von *Dead State* ist die Tatsache, dass man für besiegte Gegner keine Erfahrungspunkte bekommt. Lediglich erledigte Quests sorgen dafür, dass euer Held immer besser wird und Skillpunkte erhält, die ihr auf Fähigkeiten wie Schusswaffen, Reparatur oder Heilkunde verteilt. Aber gerade der Umstand, dass Kämpfe keine Erfahrungspunkte einbringen, machen sie so spannend. Denn man greift so nicht einfach jeden Gegner an, um möglichst schnell aufzusteigen. Jeder Kampf muss wohlüberlegt sein. Die Rohstoffe sind knapp und dazu zählen auch Nahrung und Arznei. Werdet ihr verletzt, müsst ihr schlafen und verbraucht dadurch Essen oder aber ihr müsst euch medizinisch versorgen lassen, was eure Arznei verbraucht. Allerdings könnten Gegner auch nützliche Gegenstände bei sich tragen, die ihr dringend benötigt. Jede Auseinandersetzung muss also taktisch gut überlegt sein. Kommt es zum Kampf, findet dieser rundenweise statt. Bunte Quadrate auf dem Boden zeigen an, wohin ihr euch begeben und wann ihr noch eine Aktion wie einen Angriff durchführen könnt.

In den Kämpfen spielen nicht nur eine gute Strategie und Deckung eine wichtige Rolle, sondern auch die Geräusche, die ihr verursacht. In der linken oberen Ecke des Bildschirms erkennt ihr, wie laut ihr seid. Da Zombies schlecht



Im Versteck redet ihr ab und zu mit den anderen Überlebenden und erfahrt so mehr über sie.

Die Kämpfe laufen rundenweise ab und die bunten Quadrate zeigen den Aktionsradius der Helden an.



Motorradhelme und Mülleimerdeckel dienen als Rüstungen, um mehr Treffer einstecken zu können.

Im Lager werden gefundene Gegenstände für spätere Einsätze aufbewahrt.

Das „Job Board" ist wichtig, da man hier Aufgaben verteilen kann, wie in diesem Fall die Reparatur des Zauns.

sehen, dafür aber gut hören, solltet ihr Lärm möglichst vermeiden, um nicht noch mehr Untote anzulocken. Lärmende Schusswaffen sind zwar durchschlagskräftig, können aber für brenzlige Situationen sorgen. Auch beim Erkunden der Umgebung müsst ihr darauf achten, wenig Lärm zu machen. Eine verschlossene Tür einzuschlagen könnte Untote im Inneren aufschrecken.

Beschäftigungstherapie

Ihr werdet im Verlauf des Abenteuers an den vielen verschiedenen Orten auch neue Mitstreiter finden, um die ihr euch dann auch kümmert. Jeder davon verfügt über andere Fähigkeiten, muss aber auch bei Laune gehalten werden. Tut ihr das nicht, kann es zu einer Meuterei kommen. Sorgt also immer für anständiges Essen und eine sichere Unterkunft. Zudem müsst ihr die Überlebenden beschäftigen, indem ihr ihnen Arbeiten wie Saubermachen, Wachdienst oder die Instandhaltung des Zauns zuteilt.

Präsentation pfui, Tiefgang hui!

Dead State schreckt vor allem durch die biedere Präsentation und die teilweise unnötig komplizierte Steuerung ab. Zudem will das Spiel einfach zu viel. Gerade die Verwaltung der vielen Überlebenden, ihnen das zu bringen, was sie möchten, sie zu beschäftigen und zu sehen, dass immer genug Ressourcen vorhanden sind, wirkt zu verschachtelt und nicht durchdacht genug. Dafür überzeugt das Spiel mit den taktischen Kämpfen, der Verbesserung der Helden und den kleinen Erfolgserlebnissen. Einen neuen Pfeil für die Armbrust zu finden lässt einen vor dem Monitor fast einen Freudentanz aufführen. *Dead State* ist kein Spiel für Leute, die von einem modernen Computerspiel hübsche Grafik, schnelle Action und eine filmreif inszenierte Story erwarten. Denn dies alles bietet das Indie-Spiel nicht. Dafür erwarten euch Tiefgang, Spannung, ungewöhnliche Ideen und Rundenkämpfe, die ohne passende Strategie schnell im Fiasko enden. Wer darauf Lust hat und ein Old-school-Rollenspielabenteuer nach einer Zombie-Apokalypse erleben möchte, der liegt mit *Dead State* aber genau richtig. ❑

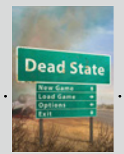
MEINE MEINUNG | *Andreas Bertits*



„*Dead State* ist ein außergewöhnliches Rollenspiel."

Über die Grafik von *Dead State* mag man die Nase wie über den Gestank eines fauligen Zombies rümpfen. Auch die unkomfortable Steuerung und die statisch wirkende Welt können in Zeiten von Rollenspiel-Schwergewichten wie *Dragon Age: Inquisition* kaum überzeugen. Doch davon sollte man sich nicht abschrecken lassen, denn das Spiel zieht mich nach und nach in seinen Bann. Die Weltkarte, auf der man mit der Zeit neue, interessante Orte freischaltet, die ständige Suche nach dringend benötigten Rohstoffen, der Druck, dass die Mitglieder der Gruppe jederzeit revoltieren können, aber vor allem das Kampfsystem machen *Dead State* zu einem außergewöhnlichen Spiel. Denn wenn man in Kämpfen keine Erfahrungspunkte bekommt, dann bekommen die Auseinandersetzungen eine völlig andere Bedeutung.

DEAD STATE



Ca. € 28,-
4. Dezember 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Double Bear Productions
Publisher: Double Bear Productions
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Das Spiel muss über Steam aktiviert werden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: *Dead State* bietet eine altbackene grafische Präsentation mit wenigen Animationen, detailarmen Figuren und verwaschenen Texturen. Dafür können die Lichteffekte überzeugen.
Sound: Das Rollenspiel verfügt nur über wenige ähnlich klingende Musikstücke und kaum Soundeffekte.
Steuerung: Die Steuerung ist aufgrund der vielen Menüs gewöhnungsbedürftig.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1,7 GHz Intel Core Duo oder vergleichbare CPU, 2 GB RAM, Nvidia Geforce 8500 GT oder Ati Radeon HD 7290 mit 512 MB oder besser, HD 3 GB

JUGENDEIGNUNG

USK: Noch nicht geprüft.
Blutverschmierte Böden sowie blutende und brennende Feinde sind nicht für jüngere Spieler geeignet. Aufgrund der detailarmen Grafik wird dies aber nicht explizit dargestellt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.0.0.0134
Spielzeit (Std.:Min.): 12:36
Abgesehen von kleineren Grafikfehlern war *Dead State* problemlos spielbar. Es gab während der Testzeit keine Abstürze und auch die Performance war durchweg gut.

PRO UND CONTRA

- ➕ Ungewöhnliches Kampfsystem ohne Erfahrungspunkte
- ➕ Taktische Rundenkämpfe
- ➕ Viele erkundbare Gebiete
- ➕ Entscheidungen mit Auswirkungen auf den Spielverlauf
- ➕ Interessantes Zombie-Endzeitszenario
- ➕ Taktische Entscheidungen – schleichen oder kämpfen?
- ➕ Tiefgründiges Rollenspiel-System
- ➖ Blasse Charaktere
- ➖ Altbackene Präsentation
- ➖ Kaum abwechslungsreiche Missionen
- ➖ Gewöhnungsbedürftige Steuerung
- ➖ Das Spiel will zu viel und wird dadurch teilweise zu kompliziert.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **70**

In *Ground Zeroes* spielt ihr den Prolog zum für dieses Jahr angekündigten Hauptspiel *Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain*.

Metal Gear Solid 5: Ground Zeroes

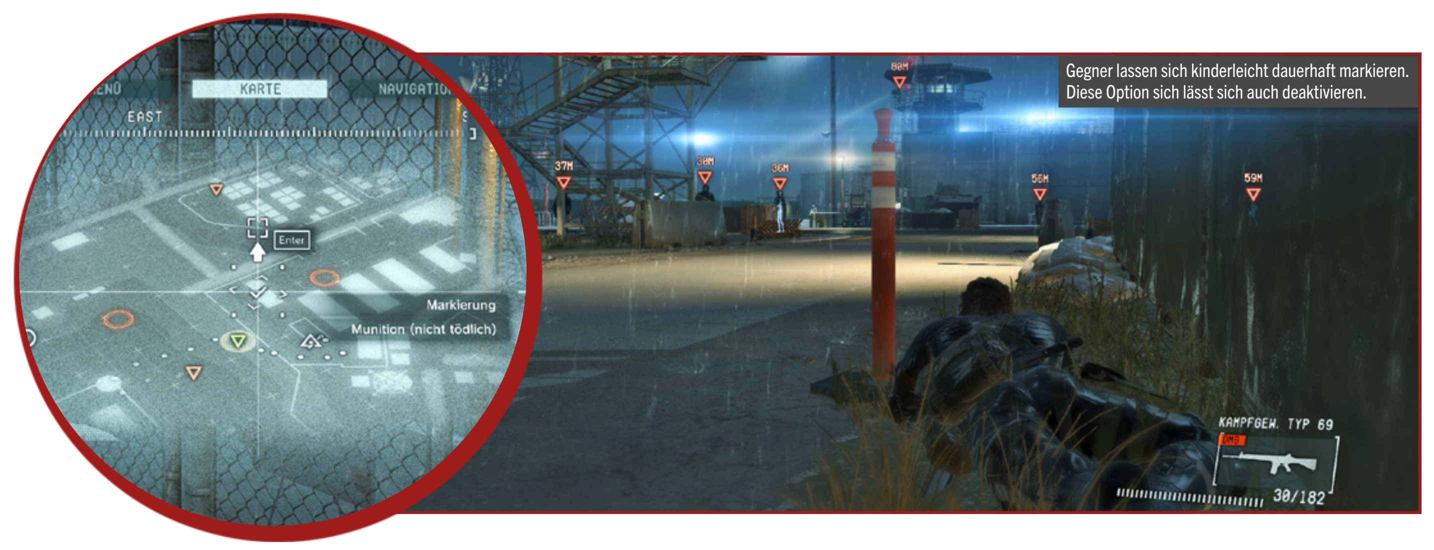
Von: Stefan Weiß

Toll inszeniertes Vorspiel, das allerdings viel zu schnell vorbei ist.

Eine amerikanische Militärbasis in Kuba ist der Schauplatz, auf dem ihr euch mit Stealth-Altmeister Solid Snake in *Ground Zeroes* austoben könnt. Die traditionsreiche Spielreihe *Metal Gear Solid* aus der Feder von Entwicklerlegende Hideo Kojima setzt sich erst im Laufe des Jahres mit dem fünften Teil, *The Phantom Pain*, so richtig fort. Um einen Vorgeschmack auf das als großes Open-World-Abenteuer konzipierte Schleichspiel zu bieten, erlebt ihr in *Ground Zeroes* den Prolog zu *The Phantom Pain*.

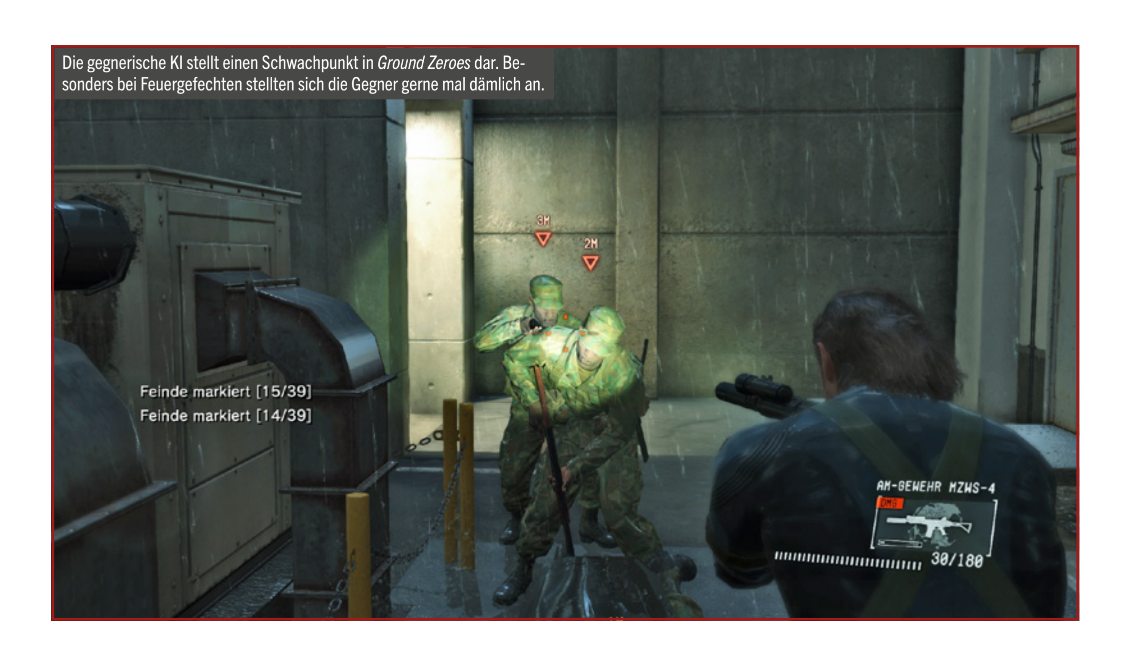
Direkt rein ins Abenteuer!

Die im Spiel enthaltene Hauptmission setzt recht unvermittelt ein, Snakes Aufgabe besteht darin, zwei Gefangene aus dem schwer bewachten Internierungslager zu befreien. Die damit verbundenen Hintergründe rund um Snakes paramilitärische Söldnertruppe erfährt man anhand etlicher Text-Schnipsel, die euch der im Spiel enthaltene „Taschencomputer" namens iDroid vermittelt. Nur Fans der Reihe können mit all den Namen und Geschichten etwas anfangen, während der Missionsbeginn für Neulinge wirr wirkt. Um so überzeugender ist jedoch die optische Präsentation. Die neue Fox-Engine zeigt gleich zu Beginn von *Ground Zeroes* in einer aufwändig gestalteten Zwischensequenz in Spielgrafik, dass Kojima Productions es mit dem Begriff „Next Gen" ernst meinen. Die Charaktere und deren Mi-



▼ Snakes elektronisches Helferlein, der iDroid, erleichtert euch die Orientierung im Spiel.

Gegner lassen sich kinderleicht dauerhaft markieren. Diese Option sich lässt sich auch deaktivieren.



Die gegnerische KI stellt einen Schwachpunkt in *Ground Zeroes* dar. Besonders bei Feuergefechten stellten sich die Gegner gerne mal dämlich an.

mik sind grandios, Haare und Haut wirken realistisch. Dazu passen die Soundeffekte hervorragend, etwa wenn windgepeitschter Regen auf Oberflächen prasselt, Snake durch nassen Untergrund robbt oder ihr den Schritten herannahender Wachen lauscht. Kombiniert mit den großartigen Lichteffekten, entsteht in wenigen Minuten eine absolut dichte und glaubwürdige Atmosphäre, was nicht zuletzt der ebenfalls stimmigen Musikuntermalung geschuldet ist. Doch nicht in allen Belangen überzeugt die Grafik. Einige Oberflächentexturen wirken bei näherer Betrachtung dann doch detailarm und regelrecht matschig. Und deutlich erkennbare Clipping-Fehler, etwa beim Robben am Boden oder beim Tragen von Körpern, rütteln etwas am ansonsten stimmigen Gesamtbild.

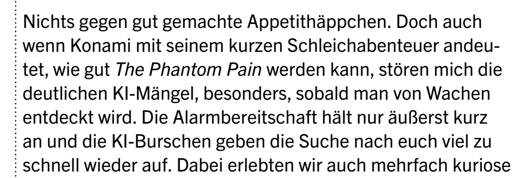
Die Sprachausgabe kommt mit der englischen Originalvertonung daher und auch hier gibt es eine Neuerung zu verzeichnen. Der langjährig amtierende Snake-Vertoner David Hayter ist diesmal nicht mit von der Partie. Seinen Job hat Hollywood-Star Kiefer Sutherland übernommen. Sutherland macht seinen Job durchaus gut, trotzdem fühlt man sich dabei mehr wie Jack Bauer aus der TV-Reihe *24*.

Schleichen oder Ballern?

Inwieweit ihr euch beim Gameplay auf ruhiges Schleichen oder wildes Ballern einlassen wollt, habt ihr selber in der Hand. *Ground Zeroes* lässt sich in Shooter-Manier in weniger als einer halben Stunde durchspielen oder aber als pures Stealth-Game auch in mehreren Stunden. Recht schnell zeigt sich, wie offen sich die Levelgestaltung nutzen lässt, aber auch, wo es Einschnitte im Vergleich zu den Vorgängern gibt. So vermissen wir beispielsweise die Möglichkeit, an Wände zu klopfen, um Gegner aufmerksam zu machen. Selbige lassen sich zudem noch leichter als vorher dauerhaft markieren, sogar durch Wände sind die Umrisse auszumachen. Solche Casual-Zugeständnisse sind dankenswerterweise optional abschaltbar, was den Schleichfaktor deutlich anhebt. Puristen können obendrein Fadenkreuz und sonstige Anzeigehilfen Stück für Stück ausschalten. Außerdem steht euch nach dem erstmaligen Spieldurchgang ein Extrem-Modus zur Wahl. Die recht kurze Spielzeit der Hauptmission lässt sich erweitern, da es auch Sammel- und Prüfungsaufgaben gibt, was aber nur den typischen „100%-Spieler" ansprechen dürfte. Auch die wenigen Nebenmissionen, wie etwa Geschütze ausschalten und Ähnliches, spielen sich auf ein und derselben Karte der Hauptmission und lassen sich quasi im Vorbeigehen erledigen.

Man spürt schon deutlich, dass es sich bei *Ground Zeroes* nicht um ein vollwertiges Spiel handelt. Es regt den Appetit auf mehr an, auf viel mehr, da das Stealth-Gefühl toll umgesetzt ist, so man es denn auch konsequent spielt. Erst recht der am Schluss heftige Cliffhanger ist schon gemein und fies, man will jetzt eigentlich sofort mit *The Phantom Pain* loslegen. *Ground Zeroes* ist eine unterhaltsame Episode, eine Demo, mehr aber nicht. ❑

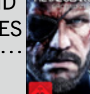
MEINE MEINUNG | *Stefan Weiß*



„Ein kurzweiliger Appetithappen, der trotz KI-Aussetzern Lust auf das Hauptspiel macht. "

Nichts gegen gut gemachte Appetithäppchen. Doch auch wenn Konami mit seinem kurzen Schleichabenteuer andeutet, wie gut *The Phantom Pain* werden kann, stören mich die deutlichen KI-Mängel, besonders, sobald man von Wachen entdeckt wird. Die Alarmbereitschaft hält nur äußerst kurz an und die KI-Burschen geben die Suche nach euch viel zu schnell wieder auf. Dabei erlebten wir auch mehrfach kuriose Momente. Etwa wenn wir uns von mehreren Gegnern umringt einfach auf einen Wachturm flüchten und dort reglos und geduckt bleiben. Obwohl die Wachen uns gesehen haben, bleiben sie dumpf unten stehen und wundern sich, wo wir abgeblieben sind. Trotz solcher Macken bezieht *Ground Zeroes* einen hohen Reiz aus den vielen Möglichkeiten, sich frei durch die klasse inszenierte Gefängnisanlage zu bewegen.

METAL GEAR SOLID 5: GROUND ZEROES



Ca. € 20,-
18. Dezember 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Kojima Productions
Publisher: Konami
Sprache: Deutsch/Englisch
Kopierschutz: Das Spiel benötigt eine Online-Aktivierung über Steam.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die eingesetzte Fox-Engine sorgt für eine tolle Next-Gen-Grafik.
Sound: Fantastische und stimmige Klangkulisse
Steuerung: Zwar auch mit Maus und Tastatur spielbar, doch empfehlen wir, ein Gamepad zu benutzen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Windows Vista/7/8 (64 Bit), Core i5-4460 (3.20GHz)/ AMD FX 8350, 4 GB RAM, Geforce GTX 650
Empfehlenswert: Core i7-4790 (3.60GHz)/ AMD FX 9590, 8 GB RAM, Geforce GTX 760

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Je nachdem, wie ihr spielt, zeigt sich *Ground Zeroes* mehr oder weniger von einer brutalen Seite, die definitiv nicht in Kinderhände gehört. Neben expliziter Gewaltdarstellung sind auch einige beklemmende und abstoßende Szenen vorhanden.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Releaseversion
Spielzeit (Std.:Min.): 5:30
Die gespielte Zeit umfasste drei Missionsdurchläufe, in denen es keinerlei technische Probleme zu verzeichnen gab.

PRO UND CONTRA

- ➕ Viele spielerische Möglichkeiten, um die Mission zu erfüllen
- ➕ Tolle Inszenierung mit kinoreifer Optik und erstklassigem Sound
- ➕ Gute englische Vertonung
- ➕ Hervorragendes Stealth-Gameplay möglich
- ➕ 4K-Auflösung wählbar
- ➕ Reichlich Optionen, um den Schwierigkeitsgrad anzupassen
- ➖ Einige KI-Aussetzer
- ➖ Extrem kurze Spielzeit
- ➖ Spärliche Ausrüstung und nur ein Schauplatz enthalten
- ➖ Die Story ist nur für Fans der Reihe nachvollziehbar.
- ➖ Keine deutsche Sprachausgabe
- ➖ Glitches und Clipping-Fehler
- ➖ Beschreibende Texte zur Steuerung sind nicht für die PC-Version angepasst worden.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **76**

Der Magier ist anfangs etwas schwachbrüstig, beherrscht aber Flächenattacken und Heilzauber.

Warhammer Quest

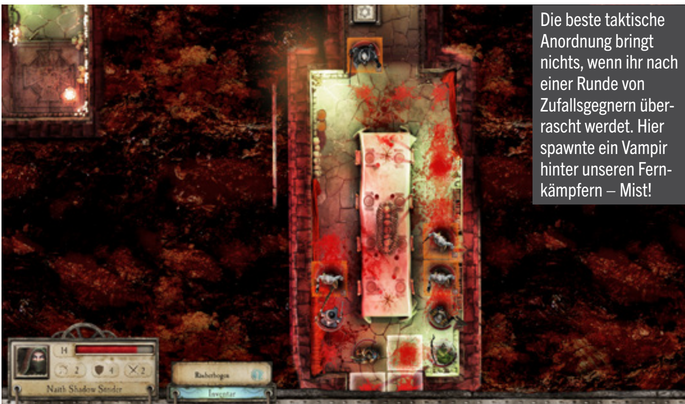
Von: Sascha Lohmüller

Ein Smartphone-Spiel mit Echtgeld-Shop – kann das auf dem PC gutgehen? Durchaus!

Eigentlich ist es ja nicht sonderlich erfreulich, wenn man sich durch rattenverseuchte, modrige Keller schlagen soll. Und doch ist genau dies die Motivation hinter dem Genre der Dungeon Crawler – Spiele, in denen es einzig darum geht, mit seiner Heldentruppe ein dunkles Verlies nach dem anderen von Feinden zu säubern und dabei allerlei Schätze einzusacken. Ein sehr bekannter Brettspiel-Vertreter dieser Gattung ist Games Workshops *Warhammer Quest*. Genau das diente vor rund anderthalb Jahren als Vorlage für ein durchaus gelungenes Smartphone-Spielchen. Dessen PC-Umsetzung erschien nun Anfang des Jahres über Steam.

Neue Helden braucht … niemand

Um das wichtigste Thema, das auch in den Steam-Kommentaren hohe Wellen schlug, direkt abzuhaken: Ja, es gibt einen Ingame-Shop, in dem ihr Echtgeld ausgeben könnt. Die Betonung dabei liegt jedoch auf dem Wörtchen „könnt". Denn was ihr dort kaufen dürft, ist Folgendes: sieben neue Heldenklassen, fünf Waffen, ein Gegner-Paket und Gold-Währung. All das braucht ihr jedoch überhaupt nicht. Die vier Basis-Heldenklassen bieten die optimale Mischung für eure Heldentruppe, lediglich der kaufbare Hexenjäger ist ganz praktisch gegen Untote. Der Rest der Söldner-Truppe ist aber maximal gleich stark wie eure Basis-Charaktere. Die Waffen erscheinen im ersten Moment etwas übermächtig, erleichtern euch aber gerade mal die ersten sechs,sieben Levels – danach findet ihr gleichwertige oder bessere Prügel. Was das Gold anbelangt, fanden wir uns nicht in einer Situation wieder, in der wir in Versuchung kamen, dafür Geld auszugeben. Ja, ihr müsst



Die beste taktische Anordnung bringt nichts, wenn ihr nach einer Runde von Zufallsgegnern überrascht werdet. Hier spawnte ein Vampir hinter unseren Fernkämpfern – Mist!



Städte bieten neben einer schicken individuellen Intro-Sequenz immer dieselbe Übersicht: Marktplatz, Tempel, Übungsgelände – hier wäre etwas mehr Abwechslung schön gewesen.



Die optimale Aufstellung: Nahkämpfer vorn, Fernkämpfer hinten, nicht zu weit im Raum drinstehen.

mitunter etwas sparen und vielleicht ein oder zwei Zufallsdungeons besuchen, um euch das Item auf dem Stadtmarkt oder das Upgrade für euren Helden zu kaufen – na und? Unserer Meinung nach gehört es zu einem Rollenspiel dazu, dass man nicht alles auf dem Silbertablett serviert bekommt und sich gleich alles leisten kann, was das Herz begehrt. Einen faden Beigeschmack hinterlässt die Gold-Option aber zugegebenermaßen dennoch. Übrigens: Wer statt der veranschlagten 15 Euro für die Basisversion 28 Euro für die Deluxe Edition investiert, erhält alle Inhalte und braucht den Shop nur noch des Goldes wegen ignorieren – fair, zumal selbst für die knapp 30 Euro der Umfang noch stimmt.

Kellerreiniger gesucht

Der Alltag eurer Heldentruppe schaut dabei wie folgt aus: Ihr reist von einer Stadt in die nächste, jedes Dorf bietet mindestens eine – in schnöden Textkästen präsentierte – Mission. Hinzu kommen Zufallsdungeons, die ihr statt der Story-Aufträge angehen könnt. Items und Gold gibt es für beides, die Städte selbst bieten einen Marktplatz und ein Trainingscamp. Die Dungeons hingegen sind in einzelne Räume unterteilt, die Räume selbst wiederum in einzelne Felder. Eure Charaktere bewegt ihr rundenbasiert, wobei ihr vor allem auf die Platzierung achten solltet. Denn: Sobald ihr einen neuen Raum betretet, müsst ihr damit rechnen, dass ihr auf Gegner trefft. Und dann sollten Nahkämpfer möglichst vor euren fragilen Fernkämpfern stehen. Für etwas Chaos und Zufall sorgt dabei, dass auch beim Beenden einer Runde zufällig Gegner spawnen können, gern auch mal in eurem Rücken. Dadurch wird das Spiel nach ein paar Stunden zu einer netten Taktik-Herausforderung, die gute 25 Stunden unterhält, sofern ihr den einen oder anderen Zufallsdungeon mitnehmt. ❏

MEINE MEINUNG |

Sascha Lohmüller



„Kurzweilig und taktisch zugleich"

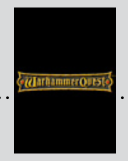
Als großer Fan von allem, was mit *Warhammer* zu tun hat, habe ich auch mit *Warhammer Quest* meinen Spaß gehabt. Bereits nach kurzer Zeit setzt das typische „Ein Dungeon geht noch"-Gefühl ein. Durch die unterschiedlichen Heldenklassen lohnen sich auch mehrere Durchgänge mit verschiedenen Party-Zusammenstellungen – die 28 Euro für die Deluxe Edition zahlen sich wirklich aus. Ich persönlich finde auch die Goldkauf-Option nicht schlimm. Denn wer fleißig alle Items einsackt und in den Städten verkauft, hat eigentlich immer genug Gold auf der hohen Kante. Und wenn nicht: Ein Dungeon geht noch ...

Nach einer Weile verzweigen sich die Dungeons sogar und werden recht groß – nett!



Da jeder Charakter nur jeweils vier grüne, blaue und orangefarbene Gegenstände mit sich führen kann, sind Entscheidungen gefragt, vor allem wenn ihr noch Heiltränke einpacken wollt.

WARHAMMER QUEST



Ca. € 15,- bis € 28,-
7. Januar 2015

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Taktik-Rollenspiel
Entwickler: Rodeo Games
Publisher: Chilled Mouse
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Das Spiel ist nur über Valves Online-Plattform Steam erhältlich, daher an euren Account gebunden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Zweckmäßig und nicht sonderlich aufwendig, aber dafür liebevoll umgesetzt
Sound: Unauffällige Musik, solide Soundeffekte, keine Sprachausgabe
Steuerung: Reine Maussteuerung, keine Tastaturbefehle

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Das Spiel verfügt über keinen Mehrspieler-Part – schade.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Dual Core AMD/Intel Core i5, 4 GB RAM, Geforce 200+ (Herstellerangaben)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ungeprüft
Wie die meisten Steam-Spiele ist *Warhammer Quest* nicht von der USK geprüft worden. In den Kämpfen spritzt reichlich Blut, daher sollte das Spiel nicht in Kinderhände gegeben werden.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 14:20
Einmal ist uns das Spiel eingefroren, sodass wir in einem Stadtbildschirm feststeckten. Ansonsten traten keinerlei technische Probleme auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Motivierende, taktische Dungeon-Ausflüge
- ➕ Gut umgesetztes, leicht angepasstes Brettspiel-Regelwerk
- ➕ Viel Freiraum bei der Zusammenstellung der Party
- ➕ Jede Menge Ausrüstungsgegenstände und Items
- ➕ Sehr ordentlicher Umfang mit drei unterschiedlichen Spielregionen samt eigenen Missionen
- ➖ (Rein optionaler) Ingame-Echtgeld-Shop
- ➖ Technisch nicht allzu zeitgemäß
- ➖ Tutorial-Funktionen unzureichend
- ➖ Story nur in Textbildschirmen und auch nicht wirklich spannend
- ➖ Deutlich teurer als das Smartphone-Pendant
- ➖ Einige wenige Übersetzungsfehler

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **70**



Elite: Dangerous fängt das Gameplay des 30-jährigen Vorgängers gut ein und richtet sich eher an Genre-Veteranen.

Elite: Dangerous (Version 1.03)

Von: Stefan Weiß

Eine Nostalgie-Sandbox für geduldige Weltraum-kapitäne!

Die Reise durch die digitale Milchstraße ist auch Wochen nach der Veröffentlichung am 16. Dezember 2014 nicht vorbei. Wir haben Dutzende Sternensysteme erkundet, uns dabei als Händler und Kurier verdingt. Zahlreiche Verbrecher haben wir ausfindig und per Frameshift-Unterbrechung dingfest gemacht. Die Kopfgeldkasse klingelte und die Credits investierten wir in neue Ausrüstung und Schiffe. Doch längst beherrschen wir noch nicht alle Feinheiten des Spiels: Unsere eigenen gestarteten Schmuggelversuche etwa schlugen mehrfach fehl, wir verloren Reputationspunkte bei der Föderation und suchten unsere Flucht in der Weite der für uns bis dahin noch unbekannten Systeme. Wir folgten eine Zeit lang dem Pfad des Entdeckers, klapperten in mühevoller Kleinarbeit unerforschte Gebiete ab, um daraus resultierende Kartografiedaten zu verkaufen. Wir wechselten von unserem Adder-Schiff zwischenzeitlich auf einen Viper-Jäger für Kampfeinsätze. Müde vom Kämpfen sattelten wir auf einen trägen Hauler-Frachter um, mit dessen Abbau-Laser und Raffinerie-Modul wir Asteroiden per Mining farmten. Wir sind unser eigener Herr in der schier endlos erscheinenden Milchstraßengalaxie von *Elite: Dangerous*. Aus dieser Freiheit, die sich dem Spieler nur langsam und zäh erschließt, dauerhaften Spielspaß zu generieren fällt nicht jedem Kapitän leicht.

Odyssee im Weltraum

Elite: Dangerous schafft es mühelos, das Spielgefühl des 30 Jahre alten Vorgängers aufleben zu lassen, und sorgt dank moderner Technik und mithilfe passender HOTAS-Steuersysteme für eine faszinierende Flugatmosphäre. Doch ist es auch ein Spiel, das einem in der aktuellen Form das Gefühl vermittelt, es allenfalls mit einer guten Basis mit viel Potenzial zu tun zu haben, in der es aber noch an herausragenden, inhaltlichen Höhepunkten mangelt. Da sind zum Beispiel die sich ewig wiederholenden Missionen an den Anschlagtafeln, die zwar für viele Credits, aber zu wenig Abwechslung sorgen. Gar kaugummiartig und unnötig behäbig gestaltet sich die interplanetare Reise im Super-Cruise-Modus und die Interaktion zwischen menschlichen Mitspielern im offenen Spielmodus muss man mit der Lupe suchen. Das wundert uns aber auch nicht, ist doch die Möglichkeit zur sozialen Interaktivität zwischen den Spielern aufgrund des bislang unsäglich kümmerlich umgesetzten Chats eher abschreckend denn einladend.

Elite: Dangerous bietet eine Welt, in der man selber für den Spaß sorgen muss, so wie es bei-



Wer an Kopfgeldjagden interessiert ist, fängt lohnende Ziele per Abfangmanöver ab.

Story-Entwicklungen bekommt ihr mit solchen Texteinträgen mit, was nicht sonderlich spannend ist.

Im Anflug auf Stationen ist man meistens allein auf weiter Flur unterwegs. Andere Spieler trifft man eher im Cruise-Modus.

spielsweise aktive Kommandeure tun, die sich zum Ziel gesetzt haben, die politischen Verhältnisse zwischen den Fraktionen in einem Sternensystem zu ändern. Andere Spieler berichten von ihren Entdeckungsreisen mit galaktisch schönen Anblicken farbenfroher Sonnen und anderen Sterntrabanten. Der Kosmos in *Elite: Dangerous* ist so unendlich groß, während der spielerische Tiefgang sich auf ein übersichtliches Maß beschränkt. Von großen Story-Events bekommt ihr nur in spärlichen News-Texten auf Stationen etwas mit. Wer diesen Hinweisen folgt, kommt immerhin in den Genuss größerer Raumschlachten, falls man rechtzeitig eintrifft. Frontier Developments' Simulation zu genießen erfordert Geduld und Muße, Zeit und Beharrlichkeit. So vergehen etwa bei der Suche nach Verbrechern gerne mal Stunden. Zwischendurch abspeichern ist zwar möglich, bloß läuft die Missionszeit unbarmherzig weiter, auch wenn man ausgeloggt ist. Es sind solche und andere unnötige Stolpersteine, Designschnitzer und Ungereimtheiten, die neben all der tollen Weltraumfurore auch für reichlich Frust sorgen können. Die einzelnen Gameplay-Inhalte wiederholen sich zu schnell und sobald man Dinge wie Gegner abfangen, Asteroiden abbauen und mehr verstanden hat, beginnt die Routine. Einzig der Blick auf den Kontostand und den Commander-Rang beschäftigt den Spieler vorrangig, doch zugegebenermaßen funktioniert diese Weltraumhamsterrad-Philosophie erstaunlich gut. Die Motivation, uns immer bessere Ausrüstung leisten zu können, treibt uns weiter durch die Sternensysteme, vorbei an gigantischen Sonnen, Gasriesen, weißen und braunen Zwergen. Doch was ist, wenn man sich zum Elite hochgearbeitet und das beste und stärkste Raumschiff voll ausgerüstet hat? Es mag dem Einzelspielerlebnis genügen, dieses Ziel nach zig Stunden erreicht zu haben und es dann dabei bewenden zu lassen. Doch will *Elite: Dangerous* auch ein waschechtes und lebendiges Online-Spieluniversum bieten, das die Spieler dauerhaft bei Laune hält. Von diesem Ziel sind wir allerdings noch weit entfernt. ❑

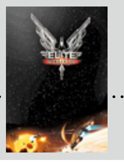
MEINE MEINUNG | *Stefan Weiß*



„Für Spielspaß muss man im unendlich großen Universum schon selber sorgen."

Elite: Dangerous wirft den geneigten Piloten schnörkellos in die Kälte des Alls. Tutorials vermitteln allenfalls ein Baswissen. Nur wer sich durchbeißt und Stück für Stück die Zusammenhänge erschließt, bekommt die sprichwörtliche Freiheit zu spüren, die das Spiel bietet. Wir sind gespannt, wie es diesbezüglich jetzt nach dem Release weitergeht. Unklar ist, wie sich der Mehrspielermodus auf Dauer durchsetzen und motivieren kann, der bislang ohne groß erkennbare Metagameplay-Elemente gestaltet ist. Spiele wie *Eve:Online* beziehen gerade aus den durch die agierenden Spieler ausgelösten Mechanismen im virtuellen Universum ihren großen Reiz. Ich persönlich wünsche mir für *Elite: Dangerous* einen Hauch mehr Zugänglichkeit, spannendere Missionen sowie mehr Leben und Abwechslung im Weltall.

ELITE: DANGEROUS



Ca. € 50,-
16. Dezember 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Weltraumsimulation
Entwickler: Frontier Developments
Publisher: Frontier Developments
Sprache: Deutsch/Englisch
Kopierschutz: Ihr benötigt einen gültigen Spielaccount sowie eine permanente Online-Verbindung.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schicke Schiffsmodelle, detailarmes Weltall
Sound: Hervorragende Klangkulisse und stimmige Musikuntermalung
Steuerung: Umfangreich und komplex, nur mit Joystick-Systemen (HOTAS) komfortabel bedienbar

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Es gibt keinen speziellen Spielmodi, lediglich eine freie Spielerinteraktion steht im offenen Spiel zur Verfügung, PvP inklusive

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Windows 7/8 (64 bit), Quad Core 2,4GHz, Geforce 260 GTX/ Radeon 4870 HD, 4 GB RAM
Empfehlenswert: Core i5 3,2 GHz, Geforce 760 GTX/Radeon 5830 HD, 8 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Die Gewaltdarstellung in *Elite: Dangerous* beschränkt sich auf explodierende Raumschiffe. Der Handelsteil erlaubt zudem Geschäfte mit Waffen, Drogen und Sklaven.

DIE TEST-ABRECHNUNG

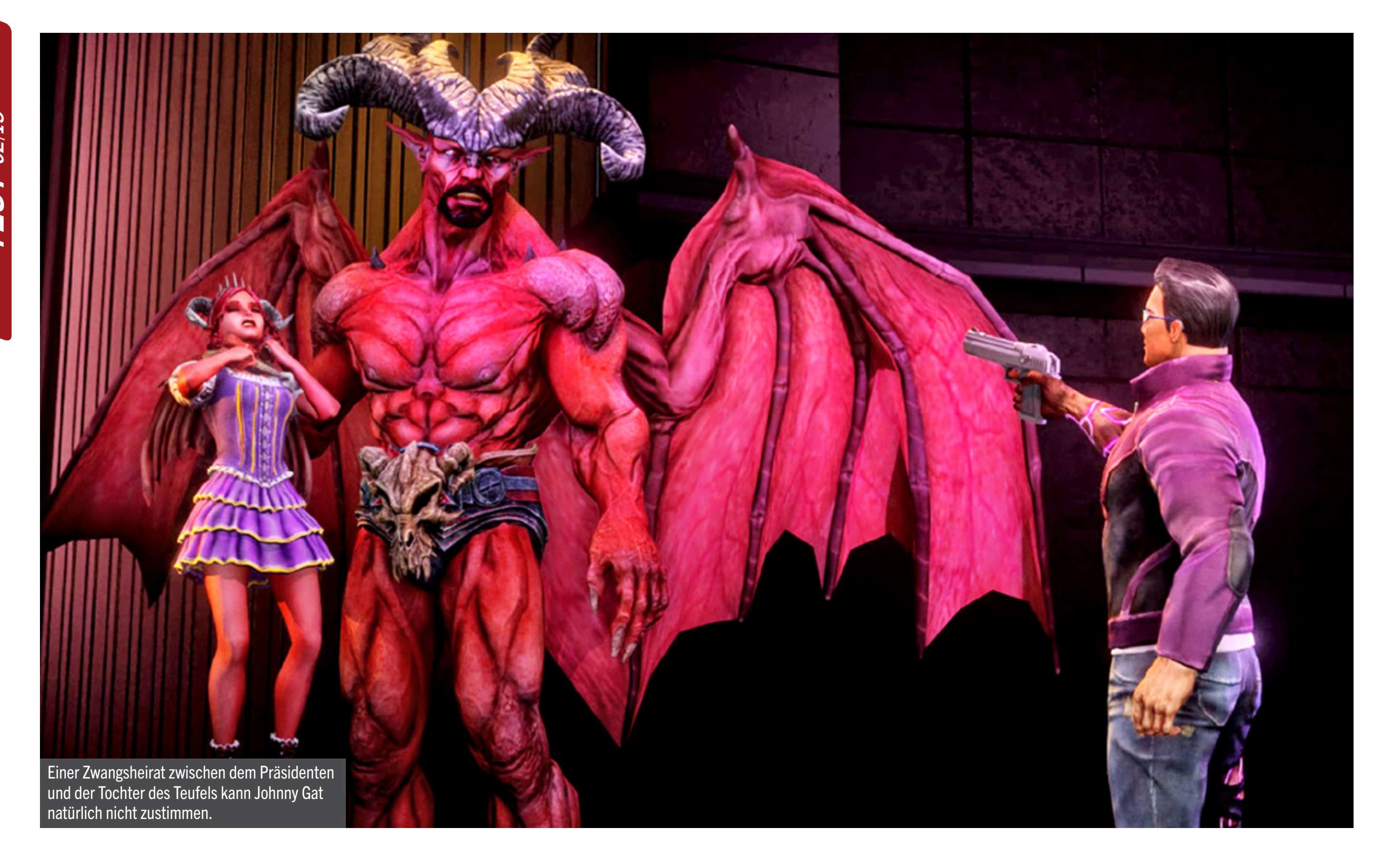
Testversion: 1.03
Spielzeit (Std.:Min.): 60:00
Die Version lief überwiegend stabil und fehlerfrei. Verbindungsabbrüche traten nur selten auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Riesiges Universum
- ➕ Völlig freie Sandbox
- ➕ Tolles Fluggefühl mit HOTAS-System und Oculus Rift
- ➕ Schön gestaltete Schiffe und Raumstationen
- ➕ Umfangreiches Modulsystem erlaubt vielfältige Schiffs-Upgrades
- ➕ Hervorragende Soundkulisse
- ➖ Mit Maus/Tastatur und Gamepad nur unkomfortabel bedienbar
- ➖ Zeitraubende Reisemechanik im Super-Cruise-Modus
- ➖ Unzureichende Chat-Funktion
- ➖ Auf Dauer monotone Gameplay-Abläufe, es fehlen Highlights
- ➖ Permanente Online-Verbindung
- ➖ Kaum nennenswerte Story

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **78**


Einer Zwangsheirat zwischen dem Präsidenten und der Tochter des Teufels kann Johnny Gat natürlich nicht zustimmen.

Saints Row 4: Gat out of Hell

Von: Christian Dörre

In der Standalone-Erweiterung zu *Saints Row 4* packt ihr den Teufel bei den Hörnern und verhindert eine Zwangsehe.

Dass die Ehe die Hölle sein kann, weiß wohl jeder Mann. Aber mit der Tochter des Teufels eine Zwangsehe in der Hölle zu schließen, toppt nun wirklich alles. So ergeht es allerdings dem Oberhaupt der Saints und gleichzeitigem Präsidenten der Vereinigten Staaten von Amerika. Der große Rote aus dem Kellergeschoss ist von den Taten der Saints so beeindruckt, dass er ihren Chef kurzerhand in die Hölle verschleppt und eine Hochzeit mit seinem Töchterchen Jezebel plant. Satan hat seine Rechnung jedoch ohne Johnny Gat gemacht, der ebenfalls in den heißen Süden reist und mit seiner Partnerin Kinzie den unglaublich ausgeklügelten Plan fasst, dem Teufel ins Gesicht zu schießen.

Tag der offenen Hölle

Doch so leicht lässt sich Meister Klumpfuß natürlich nicht herauslocken. Erst müsst ihr in der Hölle genug Chaos stiften, damit ihr ihm entgegentreten könnt. Serienkenner werden aber auch in dieser eigenständig laufenden Erweiterung von *Saints Row 4* keine Orientierungsprobleme haben, denn Beelzebubs Heimat ist eigentlich nichts anderes als die aus den Hauptspielen bekannte Stadt Steelport im Höllen-Design. Die von Anfang an frei erkundbare offene Welt ist zwar aufgrund ihres Szenarios natürlich nicht sonderlich belebt, dennoch macht sie einen runden Eindruck und glänzt mit netten Einfällen wie rastlos umherwandelnden Seelen oder Dämonen, welche hier quasi als Ordnungshüter agieren. Technisch sollte man allerdings nichts Überragendes erwarten. *Gat out of Hell* sieht ordentlich aus, ist aber eben noch auf dem gleichen grafisch angestaubten Stand wie das Hauptspiel. Dafür läuft die Action jederzeit absolut flüssig und ruckelfrei. Das ist in Anbetracht der bildschirmfüllenden Explosionen und hektischen Schussgefechte durchaus eine gute Leistung.

Die Rache der Toten

Zurück also zum Chaos. Ihr könnt zwar selbstverständlich wild um euch ballern und Dämonen in die Luft jagen, ohne Hilfe werdet ihr jedoch nicht allzu weit kommen. Gut also, dass sich auch in der Unterwelt zahlreiche Unterstützer finden lassen. Eure Helferlein sind entweder bekannte Persönlichkeiten wie Shakespeare, der in der Hölle eine neue Karriere als DJ gestartet hat oder auch Personen aus dem Saints-Universum, die ihr in den Hauptspielen selbst eine Etage tiefer befördert habt. Letztere sind auf den Teufel aber auch nicht gut zu sprechen, sodass sie euch gerne unter die Arme greifen und obendrein auch noch mit nützlichen Spezialfähigkeiten versorgen.

So bekommt ihr direkt zu Anfang ein paar Flügel verpasst, mit denen ihr zügig über die Stadt gleiten könnt. Ihr solltet hierbei nur eure Ausdaueranzeige im Blick haben. Steht diese auf null, stürzt ihr ab. Zudem bekommt ihr auch neue Angriffe, wie beispielsweise eine Stampfattacke oder die Fähigkeit, Gehilfen zu beschwören. Sämtliche Attacken und Fähigkeiten lassen sich mit Geld, Erfahrungspunkten



Leider sind die Gegner nicht sehr abwechslungsreich und selbst so ein großer Brocken ist mit der richtigen Waffe schnell besiegt

Eure Dämonenfähigkeiten, wie diese Flügel, lassen sich im Spielverlauf weiter aufrüsten.

Für so ein paar Dämonen steht Gat nicht mal aus dem Sessel auf. Schon gar nicht, wenn der eine eingebaute Gatling-Gun in den Armlehnen hat.

oder sammelbaren Orbs außerdem aufrüsten. Da der Schwierigkeitsgrad aber ziemlich lasch ausgefallen ist, braucht man die Spezialattacken nur bedingt. Wir haben hauptsächlich unsere Flügel und den Stampfer aufgelevelt und haben über die komplette Spielzeit auf dem normalen Schwierigkeitsgrad nur ein einziges Mal ins Gras gebissen.

Witzigkeit kennt doch Grenzen

Wer sich aufgrund des abgedrehten Szenarios ein Feuerwerk der abstrusen Gags erwartet, wird ein wenig enttäuscht. In der ersten Spielstunde mussten wir zwar öfters lauthals lachen, da die ersten Zusammentreffen mit unseren Gehilfen wirklich komisch sind und die Geschichte wie ein albernes Märchen erzählt wird, danach geht den Witzen jedoch die Puste aus. Der Mittelteil der Kampagne, für die wir etwa dreieinhalb Stunden brauchten, wirkt leider etwas seelenlos. Da sind wir aus den Hauptspielen eine viel größere Gagdichte gewohnt. Erst gegen Ende saßen wir wieder lachend vor dem Monitor.

Diese Ideenlosigkeit zeigt sich allerdings nicht nur beim Humor, sondern betrifft auch das allgemeine Gameplay. Typisch für ein Open-World-Spiel könnt ihr entweder der Story folgen oder euch an zahlreichen Nebenaufgaben versuchen, die aus den Hauptspielen bekannt sind und an das neue Setting angepasst wurden. So weit so gut. Blöd nur, dass die Story-Aufträge auch nichts anderes sind als ebenjene Nebenmissionen. Ihr bekommt also von euren Freunden Aufträge, die euch von einer Nebenquest zur nächsten schicken. Ihr fliegt Checkpointrennen gegen die Uhr, beseitigt Gegnerwellen in Überlebensmissionen, schmeißt euch mit verlorenen Seelen vor Höllen-Fahrzeuge oder schlagt euch durch Dämonengruben, an deren Ende ein besonders dicker Gegner wartet. Das macht alles Spaß, wer sich Abwechslung wünscht, ist hier aber garantiert fehl am Platz. Da die Spielzeit ohnehin recht kurz ist, fällt das nicht so störend auf, habt ihr die Story aber beendet, gibt es jedoch eigentlich keinen Grund, die restlichen Nebenmissionen abzuschließen. Lediglich zwanghafte Komplettisten werden hier wohl noch mehr Zeit investieren. Insgesamt hat uns der Ausflug in die Hölle gut gefallen. Durch die mangelnde Abwechslung richtet sich das Add-on jedoch klar an Fans der Reihe, die einfach nicht genug von den Saints kriegen können. Serien-Neulinge werden nicht glücklich und sollten lieber zu den letzten beiden Teilen der Reihe greifen. ❑

MEINE MEINUNG |

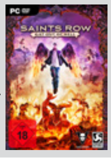
Christian Dörre



„Spaßiger Ausflug in die Hölle ohne nennenswerte Höhepunkte."

So abgedroschen das Fazit auch klingen mag, aber *Saints Row 4: Gat out of Hell* richtet sich ausschließlich an Fans der abgedrehten Open-World-Reihe. Diese werden auch garantiert Spaß mit dem Abenteuer von Johnny Gat haben. Alle anderen werden wohl eher nicht begeistert sein, da der Titel Abwechslung vermissen lässt und auch mit dem serientypischen Humor geizt. Die Nebenmissionen sind zwar spaßig, aufgrund der Alternativlosigkeit stellen sich aber schnell Ermüdungserscheinungen ein. Dafür sind wenigstens die Auftritte des Teufels richtig witzig. 19,99 Euro sind diese aber auch nicht wert.

SAINTS ROW 4: GAT OUT OF HELL



Ca. € 20,-
23. Januar 2015

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Volition / High Voltage
Publisher: Deep Silver
Sprache: Dt. Texte / Engl. Sprache
Kopierschutz: Für die Aktivierung des Spiels ist ein kostenloser Steam-Account erforderlich.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Etwas matschig und altbacken, aber durchweg flüssig.
Sound: Lustige Geräuschkulisse, Soundtrack etwas mager.
Steuerung: Sowohl mit Maus und Tastatur als auch mit dem Gamepad tadellose Steuerung.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Auf Wunsch könnt ihr das Abenteuer auch im Zwei-Spieler-Koop-Modus bestreiten.
Zahl der Spieler: 2

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Win Vista, Intel Core 2 Quad Q6600/ AMD Athlon II x3, 4 GB RAM, NVIDIA GTX 260/ AMD Radeon HD 5800
Empfehlenswert: Win Vista/7/8, Intel i3 2100T/ AMD Phenom II x4, 4 GB RAM, NVIDIA GTX 560/ AMD Radeon HD 6800

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Gat out of Hell ist zwar kein Splatter-Fest, geizt aber dennoch nicht mit Gewalt und gehört definitiv nicht in Kinderhände.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review Code
Spielzeit (Std.:Min.): 05:00
Für die Kampagne braucht ihr drei bis dreieinhalb Stunden, danach könnt ihr noch weitere Nebenmissionen abschließen. In unserem Test fielen uns keinerlei Bugs auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Tolles und unverbrauchtes Setting mit coolem Hauptcharakter
- ➕ Abgefahrene Waffen wie z.B. ein Sessel mit Gatling-Gun
- ➕ Viele Insider-Gags für Kenner der Spiele-Reihe
- ➕ Typischer chaotisch-pubertärer *Saints Row*-Humor…
- ➖ … der diesmal leider etwas zu kurz kommt
- ➖ Das Design der Hölle wirkt ein wenig einfallslos
- ➖ Sehr abwechslungsarmes Gameplay, das nur aus schon bekannten Nebenmissionen besteht

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **74**

Der Einkaufsführer

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen findet ihr nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.

Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

Bioshock Infinite
Getestet in Ausgabe: 04/13
Die gigantische fliegende Stadt Columbia dient als fantasievolle Kulisse für eine emotionale, verwirrende, spannende und ungeheuer beeindruckende Geschichte. Das grandiose Erlebnis wird nur von biederen Standard-Shooter-Elementen getrübt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	91

Borderlands 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86

+ Borderlands: The Pre-Sequel — Getestet in Ausgabe: 11/14
Noch mehr verrückte Nebenquests, noch mehr Humor, noch mehr Loot

Publisher:	2K Games
Wertung:	85

Call of Duty: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über die schwache KI und die fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Wer nicht genug bekommen kann, spielt die packenden Nachfolger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92

Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf euren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94

Far Cry 3
Getestet in Ausgabe: 12/12
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

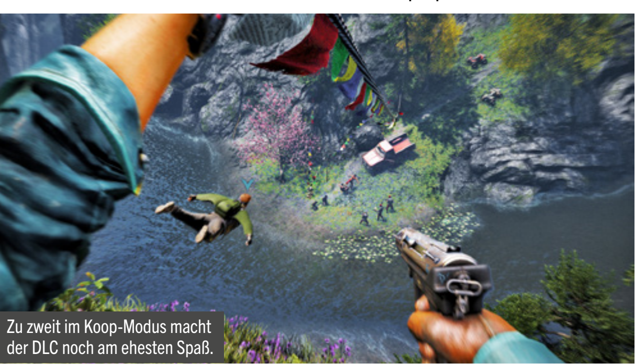
Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	86

+ Far Cry 4 — Getestet in Ausgabe: 01/15
Im Gebirge macht das bekannte Spielprinzip genauso viel Spaß.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	85

Far Cry 4: Escape from Durgesh Prison

Finger weg! Mit einem Preis von zehn Euro ist der erste DLC irrwitzig überteuert, bietet er doch exakt NULL neue Inhalte. In einem separaten Herausforderungsmodus müsst ihr allein oder zu zweit innerhalb von 30 Minuten einen Helikopter besteigen und auf dem Weg etliche Bösewichter ausschalten. Speicherpunkte gibt es keine; wer stirbt, fängt wieder von vorne an, darf aber verdiente Skillpunkte und gefundene Waffen (alle aus dem Hauptspiel bekannt) behalten.


Zu zweit im Koop-Modus macht der DLC noch am ehesten Spaß.

Mehrspieler-Shooter

In dieser Rubrik stellen wir euch die Shooter und Actionspiele vor, die ihr unbedingt im Team spielen solltet. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.

Battlefield 4
Getestet in Ausgabe: 12/13
Hervorragend ausbalancierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	92

Call of Duty: Advanced Warfare
Getestet in Ausgabe: 12/14
Dank des hervorragenden Waffengefühls und neuer Features wie dem Jetpack ist das neue *Call of Duty* online enorm schnell und mitreißend. Die gut ausbalancierten Karten funktionieren in allen Modi und das motivierende Loot-System sorgt für viel Freude.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	87

Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellt ihr euch schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder ihr trachtet als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Online-Gefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung, dazu kommen zahllose Mods.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84

Titanfall
Getestet in Ausgabe: 04/14
Hochgeschwindigkeits-Shooter mit abwechslungsreichen Maps, exzellentem Bewegungsgefühl und perfekt ausbalancierten Gefechten zwischen meterhohen Mechs und an Wänden entlang laufenden Supersoldaten. Die Story-Kampagne ist aber Murks.

Untergenre:	Mehrspieler-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

World of Tanks
Nicht getestet
Unkomplizierte Free2Play-Panzerschlachten auf Dutzenden Karten. Abwechslungsreiche Spielmodi, ein ausgefeiltes Level-System und spannende Team-Gefechte sorgen für ausgezeichnete Langzeitmotivation. Prima: Der Echtgeld-Einsatz bringt keine unfairen Vorteile.

Untergenre:	Action-Simulation
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Wargaming
Wertung:	--

SO TESTEN WIR



PC-Games-Award
Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.



Editors'-Choice-Award
Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die sechs PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors' Choice Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Mittelerde: Mordors Schatten – Lord of the Hunt

Im DLC geht es zurück nach Mordor. Eintrittspreis: rund zehn Euro. Das lohnt sich allerdings nur für beinharte Fans. Der Download bringt nämlich keine neue Umgebung mit sich, sondern schickt euch lediglich in eine exakte Kopie des zweiten Gebiets aus *Mordors Schatten*. Dort gilt es, eine Reihe simpler Missionen abzuschließen, in denen ihr Ghule anlockt und zwei neue Monster kontrolliert (einen schleichenden Caragor und einen ätzende Säure kotzenden Graug). So ausgestattet, bekämpft ihr fünf Häuptlinge, die teils ebenfalls über diese neuen Fähigkeiten verfügen. Dumm: Sind diese besonderen Widersacher Geschichte, rücken per Nemesis-System nur Standard-Orks ohne Tierzähmer-Talent nach. Wie viel besser wäre es gewesen, würde *Lord of the Hunt* die neuen Kreaturen und Fertigkeiten in die Kampagne des Hauptspiels integrieren und so mehr Abwechslung ins Spiel bringen! Die DLC-Inhalte werden stattdessen separat aus dem Hauptmenü gestartet.


Einer der Häuptlinge reitet auf einem Graug in die Schlacht.

Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie findet ihr Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures findet ihr daher in der Rubrik „Action"!



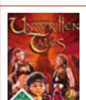
Deponia: The Complete Journey
Getestet in Ausgabe: 11/13 (Goodbye Deponia)
Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit dessen Angebeteter Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' bitterbösen Kommentaren. Die drei Teile bilden eine zusammenhängende Story.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85



Harveys neue Augen
Getestet in Ausgabe: 09/11
Schwarzhumorige Dialoge, groteske Charaktere, herrlich hirnrissige Rätsel: Der Nachfolger des sehr guten *Edna bricht aus* legt in allen Belangen noch eine Schippe drauf. Ein herausragendes Beispiel für kreatives Spieldesign und wunderschöne 2D-Optik.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Rondomedia
Wertung:	85



The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	HMH Interactive
Wertung:	85



Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Das tolle HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine abenteuerliche Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86

+ The Secret of Monkey Island SE – Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	83



The Inner World
Getestet in Ausgabe: 08/13
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die schön gezeichneten 2D-Figuren sind hervorragend vertont und die gute Dialogregie sorgt für glaubwürdige Charaktere.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Headup Games
Wertung:	86



The Walking Dead: Season 1
Getestet in Ausgabe: 01/13
Brillant erzähltes Horror-Märchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und vielen bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Telltale Games
Wertung:	85

+ The Walking Dead: Season 2 – Getestet in Ausgabe: 10/14
Spannende Fortsetzung mit starker Heldin und blassen Nebenfiguren

Publisher:	Telltale Games
Wertung:	79

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.



Assassin's Creed 4: Black Flag
Getestet in Ausgabe: 12/13
In der Rolle eines Piratenkapitäns entert ihr Handelsschiffe, sucht nach Schätzen in der verlockend großen, frei begehbaren Karibik-Spielwelt und erfreut euch an der wunderschönen Kulisse. Kleiner Minuspunkt: Die Aufträge an Land sind eher fade.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87



Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichabschnitten und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: erst den Vorgänger *Arkham Asylum* spielen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Warner Bros. Interactive
Wertung:	92

+ Batman: Arkham Asylum – Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90



Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumt ihr im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

+ Dead Space 2 – Getestet in Ausgabe: 03/11
Blutige und actionreiche Horror-Fortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

+ Dead Space 3 – Getestet in Ausgabe: 03/13
Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Dishonored: Die Maske des Zorns
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheit, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	91

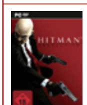


Grand Theft Auto 4
Getestet in Ausgabe: 01/09
Die Stärken von *GTA 4* sind seine wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, die engagierte Fans mittels etlicher (Grafik-)Mods kostenlos erweitert haben.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	92

+ GTA 4: Episodes from Liberty City – Getestet in Ausgabe: 05/10
Zwei brillante Add-ons in einer Box, die auch ohne Hauptspiel funktionieren

Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	90



Hitman: Absolution
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weitläufigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Dank Spitzenatmosphäre und innovativem Contracts-Modus der beste Teil der Reihe!

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	88



Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlt ihr euch wie in einem Tarantino-Film.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	89



The Evil Within
Getestet in Ausgabe: 11/14
Nichts für Menschen mit schwachem Magen: Im Stil der *Resident Evil*-Serie watet ihr durch Seen aus Blut, kämpft gegen Albtraumkreaturen und entkommt fiesen Fallen. Dabei ist zu jedem Zeitpunkt Hochspannung garantiert.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	90

Assassin's Creed: Unity – Dead Kings

Ubisofts Entschuldigung für den katastrophalen technischen Zustand des jüngsten Seriensprosses kommt in Form eines kostenlosen DLCs daher. Enthalten sind sechs Missionen und ein neues, kleines Spielgebiet (Saint-Denis) sowie eine frische Waffe (Mischung aus Axt und Granatwerfer!). *Dead Kings* beginnt nach dem Ende der Hauptgeschichte (nach dem F auf der Karte Ausschau halten) und führt euch öfter als das Hauptspiel in die Katakomben. Dort verwendet Held Arno die neue Laterne, um Fledermäuse und Käfer zu verscheuchen, die den Weg blockieren. Mit der Leuchte durchs Dunkel zu schleichen, ist herrlich stimmungsvoll. Die schöne Atmosphäre wird aber von Glitches und Bugs getrübt; gerade beim Klettern kommt es wie in *Unity* zuweilen zu schrägen Situationen. Das Missionsdesign macht zudem einen uninspirierten Eindruck und die Geschichte ist ähnlich vorhersehbar wie im Hauptspiel. Viele dieser Kritikpunkte werden naturgemäß dadurch relativiert, dass es sich bei dem DLC um eine Gratis-Beigabe handelt. *Dead Kings* tut niemandem weh, ist aber als Ausgleich für *Unity* nur ein schwaches Trostpflaster.

Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher findet ihr hier.



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – ein wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88

Limbo
Getestet in Ausgabe: 09/11
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen. Spielerisch punktet *Limbo* mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Playdead
Wertung:	90

Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Mojang
Wertung:	--



Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem ihr mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhaltet, durch euren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90

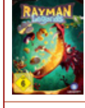


Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießt" euch selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95

+ Portal Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



Rayman Legends
Getestet in Ausgabe: 10/13
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91



Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Getestet in Ausgabe: 08/11
Die *Arcade Edition* erweitert das Ursprungsspiel um Mehrspielermodi und 14 neue Kämpfer. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92



Trials Evolution: Gold Edition
Getestet in Ausgabe: 05/13
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Untergenre:	Geschicklichkeit
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87



World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bildet ihr mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müsst dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Rundenstrategie-Titel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 5: Complete Edition
Getestet in Ausgabe: 10/10 (Hauptspiel)
Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit. Die *Complete Edition* enthält zwei großartige Add-ons, die das Spiel massiv aufwerten.

Untergenre:	Rundenstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	88

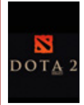
+ Civilization: Beyond Earth Getestet in Ausgabe: 11/14
Verfrachtet das grandiose *Civilization*-Prinzip auf einen Alien-Planeten.

Publisher:	2K Games
Wertung:	87



Company of Heroes 2
Getestet in Ausgabe: 07/13
Das Ostfront-Szenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	88



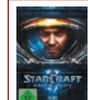
Dota 2
Nicht getestet
Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme überhaupt: *Dota 2* fesselt dank gigantischer Heldenauswahl und hohem taktischen Anspruch weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

Untergenre:	MOBA
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	--



Empire: Total War
Getestet in Ausgabe: 05/09
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	90



Starcraft 2: Wings of Liberty
Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)

+ Starcraft 2: Heart of the Swarm Getestet in Ausgabe: 04/13
Das erste Add-on spinnt die Story weiter und baut den Online-Modus aus.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	88 (Einzelspieler)



XCOM: Enemy Unknown
Getestet in Ausgabe: 11/12
Das aktuell beste Taktikspiel spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine beängstigende Alien-Übermacht an. In Verbindung mit dem komplexen Basis-Management eine süchtig machende Mischung!

Untergenre:	Rundentaktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	92

+ XCOM: Enemy Within Getestet in Ausgabe: 12/13
Die brillante Erweiterung ergänzt das Hauptspiel um neue Levels und Gegner.

Publisher:	2K Games
Wertung:	91

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.

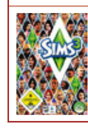


Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Den Mehrspielerteil liefert das Add-on *Venedig* nach.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

+ Anno 2070 Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89



Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Total War: Rome 2 – Der Zorn Spartas

Der nunmehr vierte Kampagnen-DLC für *Total War: Rome 2* ist in den turbulenten Zeiten des Peloponnesischen Krieges (431-404 v. Chr.) angesiedelt. Nachdem sich der griechische Bund erfolgreich gegen die Perser gewehrt hatte, kam es zu einem fast 30 Jahre anhaltenden Konflikt zwischen den ehemals verbündeten Stadtstaaten. Im DLC stehen uns mit Sparta, Athen, Korinth und Böotien vier grundverschiedene spielbare Fraktionen zur Auswahl, die dafür sorgen, dass der Wiederspielwert der eh schon zeitaufwendigen Zusatzkampagne relativ hoch ist. Die Entscheidung, ob ihr etwa auf die starken Landtruppen der Spartaner oder lieber auf die gut gerüstete Flotte der Athenai setzt, stellt euch vor sehr unterschiedliche Herausforderungen. Ebenfalls schön ist, dass sich die Schlachten insgesamt vor allem wegen der griechischen Hopliten und ihrer Phalangen-Taktik wie Tag und Nacht von den Gefechten des Hauptspiels unterscheiden. Schade dagegen, dass unter den 50 Einheiten des DLCs bis auf die nicht spielbaren „Unsterblichen" der Perser kaum neue Truppentypen zur Auswahl stehen. Ähnlich mau sieht es auch bei neuen Gebäuden sowie historischen Schlachten aus und so fragt man sich am Ende ein wenig, ob der Preis von 15 Euro für die Erweiterung gerechtfertigt ist.



Die spartanischen Hopliten sind dank ihrer starken Rüstungswerte u die stärkste Einheit aufseiten der griechischen Stadtstaaten. Ihre Ausbildung dauert aber ganze vier Runden.

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie findet ihr die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.



Dirt 3
Getestet in Ausgabe: 06/11
Eine große Wagenauswahl und der Geschicklichkeit erfordernde Gymkhana-Modus sorgen für lang anhaltendes Rennvergnügen. Das Fahrverhalten der Boliden ist zwar anspruchsvoll, doch auch Einsteiger kommen mit diesem schicken Rallye-Spiel zurecht.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



F1 2013
Getestet in Ausgabe: 11/13
Eine Offenbarung für Formel-1-Anhänger, trotz arcadelastiger Fahrphysik: *F1 2013* punktet mit feiner Grafik, starken Motorensounds und realistischem Wetter. Aufgrund der Saisondaten 2013 und des Classic-Modus ein Pflichtkauf für Fans!

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86



Need for Speed: Shift 2 Unleashed
Getestet in Ausgabe: 04/11
Mit der Helmkamera von *Shift 2 Unleashed* fühlt ihr euch wie ein echter Rennfahrer, der bei jeder Kurve den Fliehkräften ausgesetzt ist. Das realistische Fahrverhalten der detailliert gestalteten Boliden sorgt für ein intensives Rennerlebnis.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

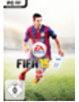


Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit *Race Driver: Grid* schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karrieremodus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86

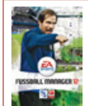
Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen euch, welche Spiele ihr als Sportfreak gespielt haben müsst, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



FIFA 15
Getestet in Ausgabe: 11/14
Die volle Ladung Fußball gibt es nur hier: Hunderte Lizenzen von Vereinen und Spielern, eine grandiose Stadionatmosphäre sowie ein flottes Spielgefühl irgendwo zwischen Simulation und Arcade-Kick zeichnen das Fußballspiel aus.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



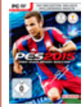
Fußball Manager 12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Als Trainer und Manager in Personalunion kümmert ihr euch um alle sportlichen und finanziellen Belange eures Fußballvereins. Die ungeheure Spieltiefe sorgt im Gegensatz zu den schwächeren Nachfolgern für Langzeitspaß, trotz veralteter Datensätze.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



NBA 2K12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlt ihr euch während der realistischen Partien so, als säßt ihr selbst im Stadion. Im Karrieremodus erobert ihr mit eurem Spieler die NBA oder werft Körbe in der Rolle von Altstars.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	90



PES 2015: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 01/15
Ein sehr flüssiges Spielerlebnis und eine authentische Ballphysik ergeben die realistischste Simulation des weltweit beliebtesten Mannschaftssports. Dafür gibt es Defizite beim Online-Modus, der Präsentation und den Original-Lizenzen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	84

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



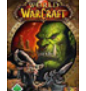
Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Welt in seiner schönsten Form erleben und das sogar umsonst! Das Free2Play-Spiel glänzt durch riesigen Spielumfang, nicht zuletzt durch tolle Erweiterungen wie *Die Minen von Moria* und *Reiter von Rohan*. Mehr Mittelerde geht nicht!

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



Guild Wars 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Kampf- und Quest-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor dem Monitor.

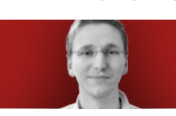
Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94



Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Peter empfiehlt



Torchlight 2
Getestet in Ausgabe: 11/2012

Eine Flut des Loot, die gibt's in Runic Games zweitem Hack&Slay-Streich. Noch bevor Blizzard bei *Diablo 3* mit Patch 2.0 die Schleusen für magische Gegenstände öffnete, wurde ich in *Torchlight 2* bereits mit toller Ausrüstung für meine Charaktere zugeschmissen. Dazu gibt's Mod-Support, unkomplizierte Koop-Partien über Internet und LAN (!) sowie einen knalligen Look im Gut-und-günstig-Paket für unter 20 Euro. Am wichtigsten ist mir aber die Sache mit der Beute. Von der gibt es zum Glück reichlich. Denn: Loot tut gut.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Runic Games
Wertung:	86

Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in Zwergenstiefel, tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre! In dieser Liste findet ihr die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.

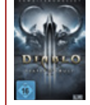


Dark Souls 2
Getestet in Ausgabe: 05/14
Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohem Wiederspielwert und innovativer Mehrspieler-Features eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspiel-Fans. Ein Gamepad ist aber Pflicht!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	92

Deus Ex: Human Revolution
Getestet in Ausgabe: 09/11
Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet *Deus Ex* mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und daraus erwachsende Konsequenzen. Da stört auch die veraltete Technik kaum.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



Diablo 3: Reaper of Souls
Getestet in Ausgabe: 05/14
Das Add-on macht *Diablo 3* zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz auf Dauer frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für langfristige Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber weiterhin.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	86

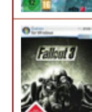


Dragon Age: Inquisition
Getestet in Ausgabe: 12/14
Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Zu finden gibt es toll erzählte Quests mit Entscheidungsmöglichkeiten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

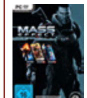
+ Dragon Age: Origins — Getestet in Ausgabe: 12/09
Technisch veraltetes Seriendebüt mit unerreichter Spieltiefe

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91



Drakensang: Am Fluss der Zeit
Getestet in Ausgabe: 02/10
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erlebt ihr gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Dtp Entertainment
Wertung:	87



Fallout 3
Getestet in Ausgabe: 01/09
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kauft euch gleich die Game of the Year Edition mit allen DLCs! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90



Mass Effect Trilogy
Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)
Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet massig Action, brillante Charaktere sowie eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der *Trilogy*-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Path of Exile
Getestet in Ausgabe: 12/13
Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere völlige ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, sämtliche Spielinhalte sind zu 100% Free2Play.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Grinding Gear Games
Wertung:	85



The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig; nur die Steuerung hat kleine Macken. Eine Flut an kostenlosen Fan-Mods schafft Abhilfe.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91

The Witcher 2: AoK – Enhanced Edition
Getestet in Ausgabe: 06/12
Als Hexer Geralt erlebt ihr eine erwachsene Geschichte um Politik, Gewalt und Sex. Die teils ungenaue Steuerung ist angesichts der mitreißenden Inszenierung schnell vergessen. Tipp: Importiert euren Spielstand aus dem Vorgänger!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89

+ The Witcher: Enhanced Edition — Getestet in Ausgabe: 10/08
Düsteres Fantasy-Epos mit vielen kniffligen moralischen Entscheidungen

Publisher:	Atari
Wertung:	87

Meilensteine der PC-Grafikgeschichte

Wie die Pixel leuchten lernten: PC Games resümiert die bewegte Historie der Computergrafik – vom Pixel zum Polygon, von CGA zu Ultra HD

Von: Thorsten Küchler

Den Fortschritt in seinem Lauf hält weder Ochs noch Esel auf: Frei nach diesem Motto hat sich die Optik von PC-Spielen im Laufe der letzten Jahrzehnte sukzessive weiterentwickelt. Während ehedem noch krude Pixelklumpen als Nonplusultra galten, liefern heutige Titel wie *Battlefield 4* prachtvolle Hi-Res-Grafik am Rande des Fotorealismus. Der Weg dorthin war ein ebenso spannender wie ereignisreicher: Mal sorgten Hardware-Innovationen für enorme Qualitätssprünge, mal waren es revolutionäre Spiele, die neue Impulse setzten. Auf dieser sowie den folgenden sieben Seiten zeigen und erklären wir die wichtigsten Meilensteine in Sachen PC-Grafik. Allerdings ohne Anspruch auf Vollständigkeit – denn ein komplettes Kompendium würde den Rahmen unseres Magazins locker sprengen. Damit wenigstens dieser begrenzte Platz ausreicht, geht's jetzt aber auch schon los ... ❑

NACHHILFE IN GRAFIK-GEOMETRIE

ASCII, Sprites, Vektoren: Aus diesen Formen bestehen Spiele

Der ASCII („American Standard Code for Information Interchange") ist nicht mehr als eine Ansammlung von Buchstaben und Zeichen – aber bis Anfang der 1980er-Jahre erschaffen Spieleentwickler ganze Fantasy-Welten aus den ordinären Symbolen. Denn damalige Rechner sind in Sachen Grafikdarstellung noch derart minderbemittelt, dass man sich anders behelfen muss: So werden Schlangen im Klassiker Rogue noch von einem schlichten „S" repräsentiert, der Held ist ein simples Smiley. Einen ersten Schritt in Richtung gezeichnete Optik geht *Mystery House* (1980) – allerdings kann man die skizzenartigen Strichwelten des Adventures nur mit viel Fantasie als richtige Grafik bezeichnen. Dreidimensionale Darstellungen beschränken sich in der Anfangszeit der PC-Spiele noch auf abstrakte Vektoren: Wie etwa in David Brabens *Elite* (1984), das seine virtuellen Raumschiffe als Drahtgittermodelle auf den Bildschirm bringt. Weitaus hübscher, aber eben auch strikt zweidimensional sind die typischen Sprites: Solche platten Pixelhaufen kommen vor allem in altmodischen Hüpfspielen wie *Commander Keen* zum Einsatz – ihre Ästhetik ist aber bis heute enorm beliebt. Auf dreidimensionale Vielecke („Polygone") als Grafikelemente setzen unterdessen vor allem Flugsimulationen wie *Falcon 3.0* (1991) – doch noch bestehen Jets und Landschaften nur aus einfarbigen Klötzen, mittels Gouraud-Shading werden lediglich Farbverläufe auf die Vielecke gepinselt. Eine Revolution in Sachen 3D-Grafik ist das (auch spielerisch fantastische) Rollenspiel *Ultima Underworld*: Der Titel von Origin bietet 1992 voll texturierte Polygon-Kerker – noch vor dem ersten *Doom*. Diese grundlegende Technik, Vielecke beklebt mit Pixeltapeten, wird noch bis heute angewendet – wenn auch auf deutlich modernere, schickere und kompliziertere Weise.



Rogue nutzt den ASCII-Zeichensatz als eine Art altertümliche Grafik-Engine.


Mystery House bietet bereits im Jahr 1980 Pseudo-3D-Grafik.




David Brabens geniale Weltraum-Sim *Elite* in ihrer ganzen Vektor-Pracht (links) – der aktuelle Nachfolger *Elite Dangerous* sieht da schon deutlich moderner aus (rechts).



▶ Während die Gegner in *Doom 2* (links) noch starre 2D-Sprites sind, bietet das revolutionäre *Quake* (rechts) eine reine 3D-Engine – sämtliche Objekte bestehen also aus Polygonen.
◀ Abgerundeter Außenseiter: Die Grafik von *Ecstatica* (1994) setzt sich aus Ellipsoiden zusammen. Der eierförmige Look wirkt weitaus geschmeidiger als die damals noch eckige Polygon-Konkurrenz – dennoch setzt sich die Technik nicht durch.







Der Fortschritt der PC-Grafik am Beispiel von fünf Rennspielen der letzten 35 Jahre: Die Pixel-Raserei *Donkey.bas* (programmiert von Bill Gates), der grandiose 3D-Vorreiter *Formula One Grand Prix*, *Need for Speed: Porsche Unleashed* mit grober Texturierung, *Split Second* samt seinem spektakulärem Effektfeuerwerk und *Project Cars*, die wohl realistischste Renn-Simulation aller Zeiten.

AUFLÖSUNGSERSCHEINUNGEN: DER WEG ZUM HI-RES-ZEITALTER

Pixel für Pixel für Pixel – wie aus Monochrome-Monitoren 4K-Screens wurden

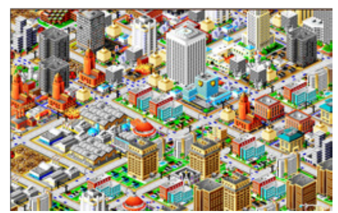
Um die Grafik eines Spiels darzustellen, braucht man einen Bildschirm – und der hat eine bestimmte Auflösung. Diese Binsenweisheit gilt auch schon 1981, als Computerspiele noch den CGA-Standard („Color Graphics Adapter") nutzten: 4 Farben bei 320 x 200 Pixeln – heute können selbst taiwanesische Spielzeug-Handys mehr. Drei Jahre später wird EGA („Enhanced Graphics Adapter") eingeführt und erhöht die gleichzeitig darstellbaren Farbtöne auf 16, die Auflösung auf maximal 640 x 350 Bildpunkte – Vorzeigetitel sind die beiden Rollenspiel-Klassiker *The Bard's Tale* und *Wasteland*. Es dauert wiederum drei weitere Jahre, bis das Zeitalter von VGA („Video Graphics Array") anbricht, Auflösungen von bis zu 640 x 480 sind nun möglich. Viele Entwickler wählen aber lieber eine geringere Pixelanzahl, weil VGA dann im Gegenzug mehr Farben gleichzeitig erlaubt: The Secret Monkey Island läuft 1990 beispielsweise mit 320 x 200 Pixeln, um 256 Farben anzeigen zu können. Später erscheinen dann sogar einige Titel, die mit einer Super-VGA-Auflösung protzen, unter anderem Sim City 2000 (1993) mit damals sagenhaften 800 x 600 Bildpunkten. Die Ära nach VGA ist geprägt von den beiden digitalen Übertragungsstandards DVI und HDMI: Durch die schnelleren Datenleitungen und immer bessere Prozessoren, Grafikkarten sowie Monitore steigen auch die Auflösungen stetig an. Auf HD (1280 x 720) folgt Full HD (1920 x 1080) und aktuell Ultra HD (3840 x 2160) – mit 1,07 Milliarden Farben!







Der Fortschritt der Grafikstandards in drei Bildern: Der Kampfsport-Oldie *Budokan* in CGA- (links), EGA- (Mitte) und VGA-Optik (rechts). Auffällig dabei: Die Farbtiefe ist hier wichtiger als reine Pixelzahlen.



Sim City 2000 in seiner vollen SVGA-Pracht: Die hohe Auflösung ergab bei der kleinteiligen Städtegrafik auch spielerisch Sinn.



Aktuelle Top-Titel wie *Battlefield 4* unterstützen Auflösungen bis hin zu Ultra HD! Der Vergleich zeigt: Damit werden vier Mal mehr Pixel angezeigt als noch bei Full HD.

KARTENSPIELE: DIE EVOLUTION DER GRAFIKCHIPS

Wie eine Firma aus blankem Neid den Voodoo-Zauber beendete

Aus heutiger Sicht kaum zu glauben: Bis ins Jahr 1996 sind PC-Grafikkarten noch bloße Erfüllungsgehilfen der CPU, ihre 3D-Funktionen gerade mal rudimentär. Doch dann erscheint die Firma 3Dfx auf der Bildfläche und gibt den Polygonen einen Ruck: Der Voodoo-Chipsatz des kalifornischen Unternehmens ist als reiner 3D-Beschleuniger angelegt – entsprechende Karten müssen per Loopkabel an den traditionellen 2D-Grafikriegel gestöpselt werden. Doch der Aufwand lohnt sich, das Ergebnis haut Millionen von Spielern aus den Latschen: Optimierte Spiele wie *Tomb Raider*, *Quake* oder *Need for Speed 2* sehen dank neuartiger (bilinearer) Texturfilterung nicht nur famos aus, sie laufen auch erstaunlich ruckelfrei. Genial: Die zugehörige Programmier-Schnittstelle Glide ist ebenso einfach wie funktionell, sodass zahlreiche Entwickler die Voodoo-Funktionen unterstützen. Nicht einmal vier Jahre später ist die Voodoo-Herrlichkeit auch schon wieder vorbei und ein bis heute marktbestimmendes Unternehmen schluckt 3Dfx für 112 Millionen US-Dollar: Nvidia. Die Firma trägt ihren Namen (abgeleitet vom Lateinischen „Invidia“, wie „Neid“) zu Recht: Denn sämtliche Konkurrenzprodukte haben gegen die Ende 1999 veröffentlichte GeForce 256 das Nachsehen. Die wichtigste Besonderheit des Grafikprozessors ist die integrierte Transform-and-Lighting-Einheit („T&L“). GeForce-Karten nehmen der CPU also Berechnungen in Sachen Beleuchtung und Objektgeometrie ab. Mitte 2000 kommt dann auch die erste Radeon-Karte auf den Markt – und die bis heute anhaltende Zweifaltigkeit der Grafikchips ist hergestellt. In den Folgejahren wird die Bedeutung der Pixelschleudern immer gewaltiger, ihre Leistung immer famoser, ihr Preispunkt immer utopischer. Anno 2015 erledigen GeForce- und Radeon-Karten längst nicht mehr nur rein grafische Arbeiten, sondern beispielsweise auch die Spielphysik – wodurch wiederum Ressourcen des Hauptprozessors frei werden.



Runde Rundungen: Dank Voodoo-Unterstützung läuft *Tomb Raider* nicht nur mit flüssigen 30 Bildern pro Sekunde, Lara sieht auch deutlich wohlgeformter und weniger eckig aus (rechts).

Mit ihnen fing die 3D-Revolution an: Die beiden Voodoo-Chips auf einer Grafikkarte von Diamond aus dem Jahr 1997.

1999 sieht eine Technikdemo noch so aus: Nvidia bewirbt seine erste Geforce-Generation mit einer (zugegeben ziemlich unattraktiven) Frau namens Wanda.

Mehr Power: Dank SLI („Scalable Link Interface“) kann man auch mehrere Grafikkarten parallel betreiben.


Spiele, die Nvidias PhysX-Funktionen unterstützen, bieten optimierte und erweiterte Physikeffekte. In *Batman: Arkham Origins* fliegen dann deutlich mehr Partikel durch die Gegend (rechte Bildhälfte).

Kantenglättung alias Anti-Aliasing ist eines der wichtigsten modernen Grafikthemen. Hier im Bild: Die Auswirkungen von FXAA („Fast Approximate Anti-Aliasing“) auf die Optik von *Enslaved*.

DIE BEWEGTE GESCHICHTE DER ANIMATIONEN

Von digitalen Hampelmännern bis hin zu Hollywood-Stars

Mund auf, Mund zu, Mund auf, Mund zu: Zu Zeiten eines *Pac-Man* besteht das Bewegungsrepertoire von Computerfiguren noch aus wenigen Phasen. Eine erste Revolution gelingt dem New Yorker Jordan Mechner im Jahre 1989: Der Titelheld seines Plattformspiels *Prince of Persia* hüpft, rennt und klettert derart geschmeidig, dass man fast schon von realistischen Animationen sprechen kann. Kein Wunder, schließlich betreibt Mechner einen irrsinnigen Aufwand: Er lässt seinen Bruder sämtliche Bewegungen real ausführen, filmt ihn dabei aus seitlicher Perspektive, druckt die gedrehten Szenen Bild für Bild aus und erstellt so die Animationsphasen des Prinzen – Rotoskopie nennt man dieses Verfahren. Im 3D-Zeitalter werden die PC-Charaktere dann in entsprechenden Editoren (etwa als Teil der Unreal Engine) wie digitale Gliederpuppen von Hand bewegt – bis die Filmindustrie einen neuen Trend setzt und das Motion Capturing in Computerspielen Einzug erhält. Die automatisierte Bewegungserfassung sorgt dafür, dass nahezu jedes moderne Entwicklerstudio professionelle Schauspieler (oder auch Arbeitskollegen) in alberne, mit bunten Bällchen geschmückte Anzüge steckt: Die Kugeln dienen hierbei als Marker, die wiederum von Kameras erfasst und in digitale Bewegungsdaten umgewandelt werden. Der Nachteil dieser Technik: Jede Bewegung, jede Zwischensequenz muss separat gefilmt werden – das kostet enorm viel Zeit. Zudem sind sämtliche Animationen starr vorgegeben und somit dann doch wieder irgendwie unrealistisch, denn ein Mensch fällt nie zweimal auf dieselbe Art und Weise zu Boden. Hier setzt Euphoria von NaturalMotion ein: Die sogenannte Middleware berechnet die Bewegungen von Spielfiguren authentisch anhand von physikalischen Vorgaben – und zwar in Echtzeit! In Rockstars *Max Payne 3* kommt die Technik zum Einsatz und sie sorgt dafür, dass der bärtige Held nach seinen Bullet-Time-Hechtern schön knackig zu Boden kracht. Kein Vergleich zu den lachhaften Ragdoll-Unfällen der 1990er-Jahre …



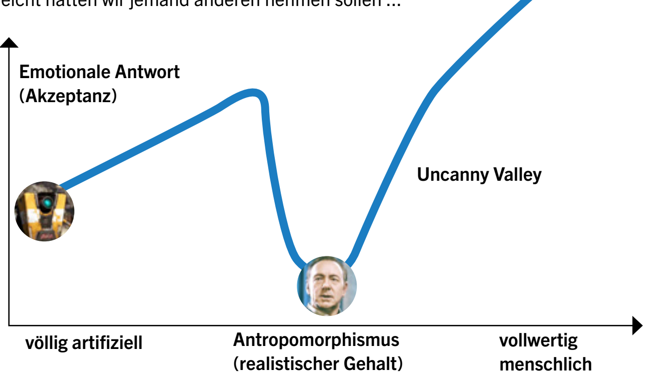


Denkwürdige Fleißarbeit: Jordan Mechners Bruder muss im weißen Pyjama durch die Gegend spurten, damit die Animationen von *Prince of Persia* erstellt werden können.

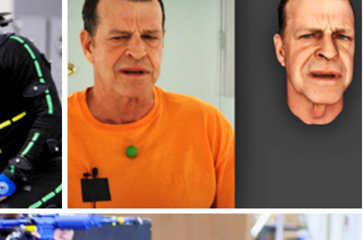
UNCANNY VALLEY

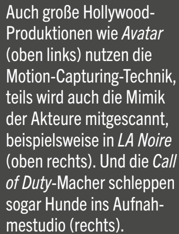
Ein Modebegriff schnell erklärt

Im Zusammenhang mit der virtuellen Darstellung menschlicher Charaktere wird oftmals vom Uncanny Valley gesprochen. Dieses „Unheimliche Tal" beschreibt ein psychologisches Phänomen: Wenn digitale Figuren fast echt aussehen, so rufen selbst kleinste Ungereimtheiten (die man einem abstrakten Wesen verzeiht) eine Abneigung beim Menschen hervor. In unserem Schaubild lässt sich das Uncanny Valley gut erkennen: Während *Borderlands*-Blechkiste Claptrap sympathisch rüberkommt, wirkt der Auftritt von Kevin Spacey in im neuesten *Call of Duty* irgendwie künstlich und roboterhaft – die emotionale Akzeptanz fällt also in ein Tal, das Uncanny Valley. Kein Vergleich zu einem echten Menschen wie unserem Wolfgang – wobei, vielleicht hätten wir jemand anderen nehmen sollen …



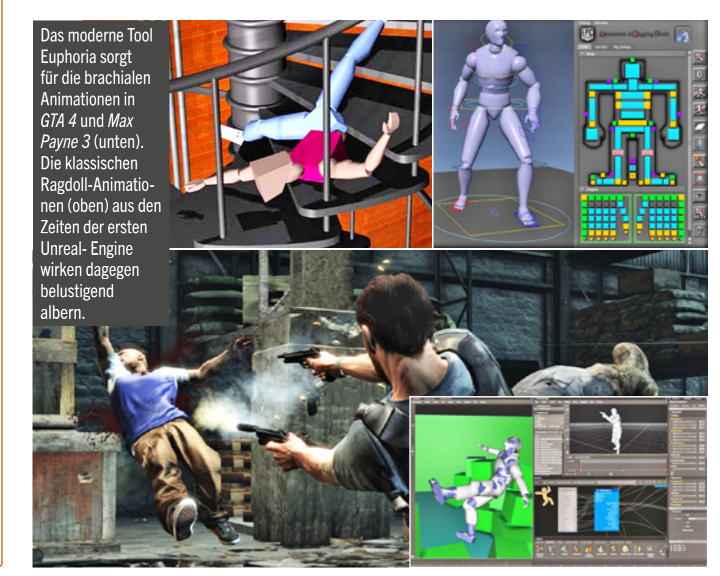






Auch große Hollywood-Produktionen wie *Avatar* (oben links) nutzen die Motion-Capturing-Technik, teils wird auch die Mimik der Akteure mitgescannt, beispielsweise in *LA Noire* (oben rechts). Und die *Call of Duty*-Macher schleppen sogar Hunde ins Aufnahmestudio (rechts).





Das moderne Tool Euphoria sorgt für die brachialen Animationen in *GTA 4* und *Max Payne 3* (unten). Die klassischen Ragdoll-Animationen (oben) aus den Zeiten der ersten Unreal- Engine wirken dagegen belustigend albern.

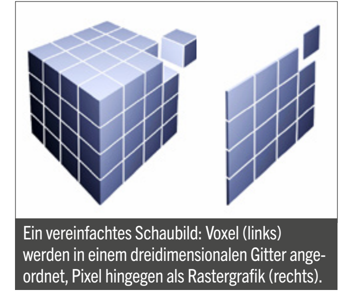
SPEKTAKULÄRER SONDERLING: DIE VOXEL-TECHNIK

Als High-End-Grafik noch aus grobschlächtigen Würfeln bestand

1992 gelingt der auf Simulationen für das Militär spezialisierten Spielefirma Novalogic der ganz große Wurf: Die Helikopter-Schießerei *Comanche: Maximum Overkill* begeistert Genre-Fans wie Kritiker. Grund für die Jubelstürme ist vor allem die revolutionäre Grafik-Engine: Denn das weitläufige 3D-Terrain besteht aus so genannten Voxeln. Wie der Name bereits andeutet, handelt es sich dabei um volumetrische Pixel: Die Grafik setzt sich also aus dreidimensionalen Quadern statt aus Bildpunkten zusammen, der Würfel-Look erinnert an den aktuellen Mega-Hit *Minecraft*. Trotz des großen Erfolgs der *Comanche*-Serie bleibt die Technik jedoch eine Ausnahmeerscheinung, zu den wenigen berühmten Voxel-Vorzeigetiteln gehört unter anderem das kultige Science-Fiction-Abenteuer *Outcast* (1999). Doch auch noch in der PC-Moderne nutzen Entwickler die wunderlichen Klötzchen zur Grafikdarstellung: So wird beispielsweise *Everquest Next* seine Online-Landschaften mithilfe von Voxeln darstellen, und auch die aktuellste Version der CryEngine bietet entsprechende Funktionen.


Der Anblick täuscht: Für *Minecraft* existiert zwar ein Voxel-Editor, die Würfel des Massenphänomens werden jedoch durch Polygone dargestellt.


Zwei großartige Titel mit Voxel-Optik: *Comanche – Maximum Overkill* von Novalogic (links) macht die Technik berühmt, *Outcast* von Infogrames (rechts) nutzt sie Jahre später, um ein famoses und ziemlich buntes Zukunftsszenario zu zeichnen.


Ein vereinfachtes Schaubild: Voxel (links) werden in einem dreidimensionalen Gitter angeordnet, Pixel hingegen als Rastergrafik (rechts).

FOLGE DEM X FÜR DEINE KARTE: PROGRAMMIERSCHNITTSTELLEN

Heute ist Direct X Standard, doch wie und warum kam es dazu?

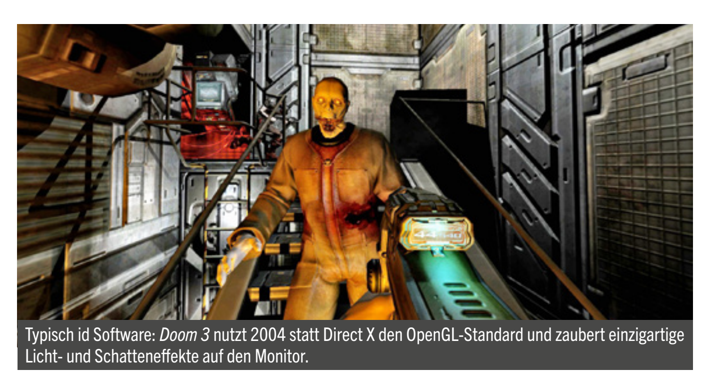
Grafikkarten und Anwendungen sind wie Menschen aus unterschiedlichen Ländern – ohne einen Übersetzer verstehen sie sich nur bedingt. Und genau deshalb greifen Entwickler auf entsprechende Programmierschnittstellen zurück – im Fachchinesisch auch API („Application Programming Interface“) genannt. Als die Voodoo-Chips und somit auch ihre zugehörige Glide-Schnittstelle 1998 langsam an Bedeutung verlieren, tritt Microsoft auf den Plan: Um Windows als monopolistische Spieleplattform zu etablieren, integrieren die Redmonder fortschrittliche 3D-Funktionen wie Multitexturing und Bump Mapping in Direct X 6. Achtung: Spricht man von Direct X, so ist zumeist eigentlich Direct 3D gemeint, denn dieser Teil der berühmten Programmbibliothek ist für die moderne Computergrafik maßgeblich. Id Softwares Ex-Engine-Gott John Carmack nutzt indes bis heute lieber den OpenGL-Standard, eine plattform- und programmiersprachenunabhängige Schnittstelle. In der Breite setzt sich jedoch das Microsoft-Pendant durch und wird stetig erweitert, bis hin zur aktuellen Version 11. In diesem Zusammenhang fällt oft ein berühmter Fachbegriff: Shader. Dabei handelt es sich grob erklärt um Recheneinheiten (sowohl als Hardware im Grafikchip als auch in den ausführenden Programmen), die bestimmte Effekte bei 3D-Computergrafik erzeugen. Direct X 8 (2001) ist in dieser Hinsicht eine echte Revolution, denn es integriert Vertex- (für die Geometrie) und Pixel-Shader (für einzelne Bildpunkte). Spiele-Entwickler nutzen die neuen Möglichkeiten für spektakuläre Grafiktricks, etwa die legendär glänzende Wasseroberfläche aus *The Elder Scrolls: Morrowind*. Die wichtigste Verbesserung von Direct X 9 ist indes ein Albtraum für Mathematik-Verweigerer: Denn bei den Berechnungen darf nun ein (deutlich präziseres) Gleitkommaformat verwendet werden, was wiederum den Weg für all die heutigen 3D-Effekte ebnet. Zum Beispiel Tesselation: Das Vorzeige-Feature von Direct X 11 zerteilt Polygone in unzählige kleine Dreiecke und ermöglicht so enorm detaillierte 3D-Oberflächen.



Microsoft-Gründer Bill Gates bei der Präsentation des ersten Xbox-Prototypen – die Konsole trägt ihren Namen (und hier auch noch ihre Form) dank Direct X.


Das spiegelnde Wasser von *Morrowind* (links) sorgt dank Shader für ein echtes Aha-Erlebnis, anno 2015 sieht das Wasser dank der CryEngine 3 noch mal deutlich authentischer aus.


Der prächtige Drache aus der Unigine-Grafikdemo (links) wird erst durch Tesselation möglich. Die Technik zerlegt die Polygone der Szene Hardware-beschleunigt in klitzekleine Einzelteile (rechts).


Typisch id Software: *Doom 3* nutzt 2004 statt Direct X den OpenGL-Standard und zaubert einzigartige Licht- und Schatteneffekte auf den Monitor.

SPIELFILME: DAS CD-ROM-ZEITALTER

Wie kleine Silberlinge den PC-Markt für immer veränderten …

Anfang der 1990er-Jahre ist die Welt urplötzlich doch wieder eine Scheibe – zumindest für Computerspieler. Denn die CD-ROM startet zu dieser Zeit ihren digitalen Siegeszug: Basierend auf der bereits 1979 erfundenen Musik-Compact-Disc bietet der Datenträger sagenhafte 650 Megabyte Speicherplatz – und damit mehr als das 450-fache Fassungsvermögen der damals geläufigen 3,5-Zoll-Disketten. Die Spieleentwickler nutzen das üppige Medium zu Beginn vor allem für drei Dinge: Videosequenzen, Videosequenzen und noch mehr Videosequenzen. Die wohl legendärste Killer-Applikation stammt von LucasArts: Mit *Star Wars – Rebel Assault* erscheint ein als Weltraum-Shooter getarnter, interaktiver Film, der nicht wenige Spieler zum Kauf eines sündhaft teuren CD-ROM-Laufwerks motiviert. Mit über sechs Millionen verkauften Einheiten wird auch das esoterisch-geruhsame Adventure *Myst* zum Synonym für Software-Gold auf silbernen Scheiben. Und der *Star Citizen*-Schöpfer Chris Roberts beweist schon damals Mut zum Größenwahn: Seine Weltraum-Oper *Wing Commander 3* verschlingt 1994 satte vier CDs, der direkte Nachfolger zwei Jahre später gleich sechs Scheiben! Im objektiven Rückblick muss man jedoch ganz klar festhalten, dass die Hits dieser Ära mehr Blender denn Spielspaß-Bringer sind – als Paradebeispiel sei an dieser Stelle der öde Spuk-Klamauk *The 7th Guest* genannt. Dennoch gebührt der CD-ROM ein Platz in der PC-Ruhmeshalle – denn ohne sie würden wir vielleicht noch heute mit unzähligen Disketten herumjonglieren: „Um *Call of Duty: Advanced Warfare* zu installieren, legen Sie nun bitte Diskette Nummer 1.423 ein …“



Außen hui, innen na ja: Typische CD-ROM-Hits wie *Rebel Assault* (oben) und *Myst* (unten) punkten durch ihre spektakulären Schauwerte, spielerisch bleiben die Titel meist dünn.



Auch Deutschlands bestes PC-Spielemagazin bleibt stets am Puls der Zeit: Mitte der 1990er-Jahre liegt dem Heft eine CD-ROM mit Demos bei – hier die Disc der Ausgabe 12/95.



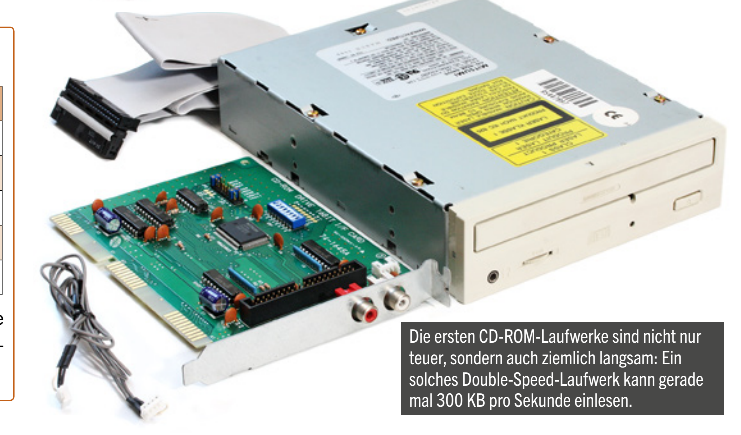
Sonys PlayStation ist der wohl größte Profiteur des CD-Booms: Die Konsole setzt sich auch wegen der geringen Spiele-Herstellungskosten gegen Nintendos N64 und dessen Module durch.

Der US-Hersteller Iomega will 1994 ein eigenes Datenträgerformat etablieren: Doch die Zip-Disketten mit respektablen 100 MB Speicherplatz floppen.

SPEICHER-EVOLUTION DER DATENTRÄGER

Ab (Jahr)	Name	Speicherplatz	Veränderungsfaktor
1976	5,25-Zoll-Diskette	0,35 MB	1-fach (Basis)
1986	3,5-Zoll-Diskette	1,44 MB	4-fach
1991	CD-ROM	650 MB	450-fach
1996	DVD	4.800 MB	7-fach
2002	Blu-ray	25.600 MB	5-fach

Hinweise: Die Jahreszahlen zeigen, ab wann der jeweilige Datenträger für Spiele verwendet wurde. Als Speicherplatz geben wir die Standardgrößen an – also jeweils für EINE beschreibbare, einschichtige Seite



Die ersten CD-ROM-Laufwerke sind nicht nur teuer, sondern auch ziemlich langsam: Ein solches Double-Speed-Laufwerk kann gerade mal 300 KB pro Sekunde einlesen.

EINE FRAGE DES MOTORS: DIE WICHTIGSTEN GRAFIK-ENGINES

Ohne diese Software-Errungenschaften wären Spiele nicht halb so schick.

id Tech

Kaum ein Programmierer hat so viel für den Fortschritt der PC-Grafik getan wie John Carmack. Der legendäre Mitgründer von id Software sorgt 1993 für die technischen Routinen, die *Doom* zu einem Shooter-Meilenstein machen. Drei Jahre später erscheint dann mit *Quake* eines der ersten Spiele mit komplett dreidimensionaler Grafik – abermals dank Carmacks Programmierkünsten. In der Folge befeuern die unterschiedlichen Versionen der id-Tech-Engine auch zahlreiche Konkurrenzprodukte, zum Beispiel das erste *Call of Duty*. Inzwischen hat Carmack id Software zwar verlassen, sein technisches Erbe kommt aber weiterhin zum Einsatz: Die aktuelle Ausgabe 5 von id Tech (ursprünglich designt für *Rage*) ist vor allem für ihre Megatexturen bekannt: Die virtuelle Spielwelt wird also von einer einzigen, gigantisch großen Pixeltapete bedeckt.

Unreal Engine

Aktuell hat die Unreal Engine so etwas wie eine Monopolstellung – fast alle Top-Titel nutzen Version 3 oder 4 der Technik von Epic. Das ist 1998 noch anders: Die erste Generation der Engine wird von Tim Sweeney eigens für den gleichnamigen Shooter-Klassiker *Unreal* programmiert. Erst später steigt man ins lukrative Lizenzgeschäft ein und verkauft den Grafikmotor an andere Firmen. Der große Vorteil der Unreal Engine liegt in ihrer Flexibilität und den fortschrittlichen Entwicklungstools – das Unreal Development Kit steht für nichtkommerzielle Zwecke sogar kostenlos zum Download bereit.



Die aus Rage bekannte, aktuellste Fassung der id-Tech-Engine verwendet so genannte Megatexturen. Die Technik ermöglicht extrem abwechslungsreiche Oberflächen, ist aber ein Speicherfresser.

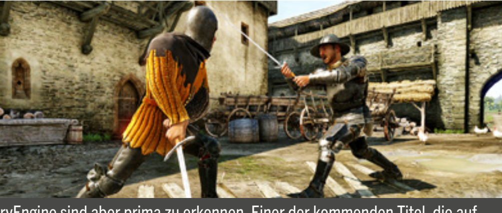
CryEngine

Als drei Brüder aus Coburg 1999 auf der E3-Messe die Demo eines Shooters mit Dinosauriern und weitläufiger Spielwelt vorführen, werden sie noch müde belächelt. Doch fünf Jahre später schaut die Konkurrenz bedröppelt drein: Denn aus *X-Isle* ist *Far Cry* geworden – und der Shooter bietet eine grandios aussehende, offene Spielwelt. Der Rest ist Spielegeschichte: Die verwendete CryEngine sorgt dafür, dass *Crysis* zu seinem Release das vielleicht fortschrittlichste Spiel aller Zeiten ist. Und trotz aller finanzieller Probleme von Crytek gehört der Grafikmotor auch in der aktuellen dritten Generation noch zu den besten seiner Zunft.



Was mit *Unreal 1* im Jahr 1998 beginnt (links), wird ab Mitte der 2000er-Jahre zum Branchenstandard: Unzählige Spiele-Hits basieren auf der Unreal Engine von Epic – so zum Beispiel auch der Ego-Shooter mit der grandiosen Story *Bioshock: Infinite* (rechts).



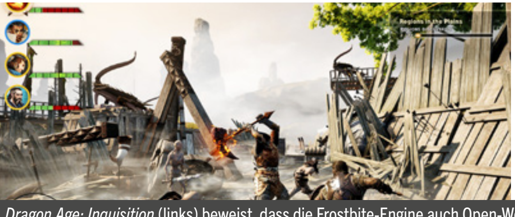


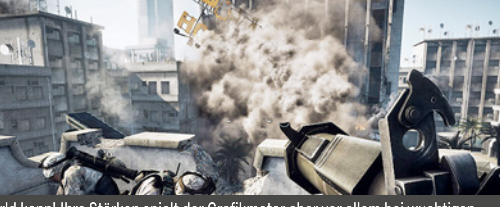
Im Gegensatz zum fertigen *Far Cry* enthält *X-Isle* noch Dinos – die Vorzüge der CryEngine sind aber prima zu erkennen. Einer der kommenden Titel, die auf der Crytek-Technologie basieren, ist das authentische Mittelalter-Rollenspiel *Kingdom Come* (rechts).





2005 veröffentlicht Valve *Half-Life 2: Lost Coast* (links) – der Bonus-Level zeigt die HDR-Funktionen der Source Engine. Was viele nicht wissen: Auch der Online-Shooter *Titanfall* (rechts) nutzt eine stark modifizierte Version der Grafikroutinen.





Dragon Age: Inquisition (links) beweist, dass die Frostbite-Engine auch Open-World kann! Ihre Stärken spielt der Grafikmotor aber vor allem bei wuchtigen und detailverliebten Zerstörungseffekten in der *Battlefield*-Serie aus (rechts).

Source Engine

Aktuell ist es zwar etwas still um Valves Eigenbau-Engine geworden, aber dennoch gehört Source zu den wichtigsten der PC-Spielegeschichte. Alleine schon deshalb, weil die Grafikroutinen 2004 den wohl besten Shooter aller Zeiten möglich machen: *Half-Life 2*. Zu den besonderen Features der Engine gehören die Integration der (stark modifizierten) Havok-Physik und ihre fortschrittlichen HDR-Funktionen. Letzteres Kürzel steht für „High Dynamic Range" und beschreibt Bilder mit hohem Kontrast- bzw. Dynamikumfang. Diese Technik sorgt unter anderem dafür, dass Details in abgedunkelten Bereichen nicht verloren gehen und Blendeffekte realistisch wirken.

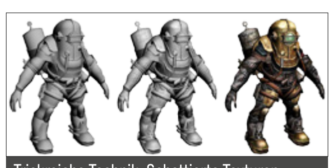
Frostbite

Der Krawallmacher unter den Engines ist Frostbite von den *Battlefield*-Erfindern DICE: Denn der Technikmotor aus Schweden stellt virtuelle Zerstörung so spektakulär dar wie kein anderes Konkurrenzprodukt. Publisher und DICE-Besitzer EA hat die Engine inzwischen zu einer Art Firmencredo gemacht: Fast alle Studios des Herstellers arbeiten aktuell mit Frostbite – so basiert nicht nur *Dragon Age: Inquisition*, sondern auch *Need for Speed: Rivals* auf der ebenso flexiblen wie modernen Engine.

TAPEZIERER-LEHRE: DIE GESCHICHTE DER TEXTUREN

In 30 Jahren vom Pixelbrei zum dreidimensionalen Wunderwerk

Am Anfang ist das Polygon – noch blank, einfarbig und kahl. Denn erst zu Beginn der 1990er-Jahre kommen Spiele mit texturierten (also mit zusätzlichen Bitmap-Details überzogenen) 3D-Welten auf den Markt – etwa *Doom 1*. Noch sind die Pixeltapeten aber platt und extrem grob. Das ändert sich 1998 aber grundlegend: *Unreal 1* erscheint und macht das Multitexturing zum neuen Grafik-Schick. Wie es der Name bereits andeutet, legt die Technik mehrere Texturen übereinander – zum Beispiel die Oberflächenstruktur eines Gegenstands garniert mit einer Glanzschicht („Gloss Map"). Damit ist der erste Schritt in Richtung Pseudo-3D-Texturen gemacht. Und spätestens mit *Doom 3* sowie *The Chronicles of Riddick* (beide 2004) lautet das neue Modewort dann: „Normal Mapping". Letzteres fügt Texturen eine Schicht mit Schattierungsinformationen hinzu und ermöglicht so extrem detailreiche 3D-Modelle mit vergleichsweise wenig Polygonen. Die Illusion zerfällt allerdings, wenn der Spieler in einem flachen Winkel auf die entsprechende Textur blickt – denn die Erhöhungen und Vertiefungen sind ja nur aufgepinselt. Dieses Problem entfällt 2005 (etwa in *Far Cry* ab Patch 1.4) mit der Einführung des „Parallax Mapping", das dank komplexer Berechnungen den 3D-Eindruck auch bei spitzem Betrachtungswinkel aufrecht erhält. Heutzutage sind wir aber schon wieder einen gewaltigen Schritt weiter: „Displacement Mapping" gaukelt dem Spieler nicht nur vor, dass er Höhen und Tiefen sieht – es verändert die Geometrie von Objekten tatsächlich. Allerdings ergibt diese Technik nur dank Direct X 11 Sinn: Per Tesselation werden Oberflächen in kleine Teile zerschnitten und dann an den gewünschten Stellen nach oben oder unten verschoben.



Trickreiche Technik: Schattierte Texturen lassen den Big Daddy aus *Bioshock* weitaus runder erscheinen, als er es in Wahrheit ist.



Während *Virtua Fighter* (PC-Version 1996) noch komplett aus nackten Polygonen besteht, kommen im berüchtigten *Trespasser* zwei Jahre später rudimentäre Texturen zum Einsatz.



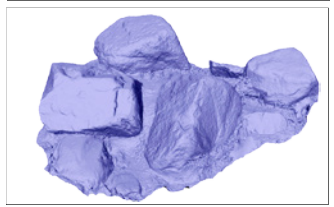
FEAR ist 2005 einer der Vorreiter in Sachen „Parallax Mapping": Die Wände sehen auch aus spitzem Winkel noch dreidimensional aus. Möglich wird dies durch Detailtexturen, die unter anderem alle Höheninformationen enthalten (kleines Bild).

ZUKUNFTSMUSIK: SO GEHT DIE OPTISCHE REVOLUTION WEITER

Aktuelle Trends in Sachen PC-Grafik im Schnelldurchlauf

Stillstand ist Rückschritt – und so werkeln in diesem Moment bereits zahlreiche Spiele-Entwickler an den kommenden Technik-Meilensteinen. Das große Fragezeichen ist dabei Virtual Reality: Kann sich Oculus Rift tatsächlich im Massenmarkt durchsetzen? Werden sich schon bald Millionen von Menschen ein Headset auf die Birne setzen und in virtuelle Welten eintauchen? Und zu welchem Preis und wann kommt das Ding endlich raus? Weitaus klarer sieht es in Sachen Programmier-Trends aus: Angesichts des exorbitant gestiegenen Aufwands wird nach neuen Ansätzen bei der Erstellung der so genannten Assets (also Texturen, Spielfiguren und anderen Grafikelementen) gesucht. Eine mögliche Lösung ist die prozedurale Generierung von *No Man's Sky*: Die Entwickler füttern den Rechner (vereinfacht gesagt) nur mit Parametern, die Spielwelt wird anhand dieser dann von der CPU in Echtzeit erzeugt – eine Art Zufallsgenerator ohne Zufall also. Quasi das Gegenteil ist die Photogrammetrie: Bei dieser unter anderem für *The Vanishing of Ethan Carter* eingesetzten Methode werden Fotos verwendet, um aus ihnen auf automatisierte Weise 3D-Objekte samt Texturen zu erstellen. Und dann wäre da ja noch die berühmt-berüchtigte Cloud: Die ständige Online-Anbindung heutiger Rechner ist schließlich nicht nur zum (sicherheitstechnisch fragwürdigen) Zwischenspeichern privater Daten gedacht! Vielmehr kann die Wolke auch genutzt werden, um Berechnungen nicht lokal durchzuführen, sondern sie zu verteilen. Die Xbox-One-Version von *Titanfall* verwendet die Cloud beispielsweise für die Kalkulation der künstlichen Intelligenz. Was sich sonst so in der nächsten Zeit tun wird? Das lest ihr dann in unserem nächsten Special zu diesem Thema, so circa in 30 Jahren, okay?







Photogrammetrie Schritt für Schritt: Zuerst werden unzählige Fotos vom gewünschten Objekt gemacht, dann erstellt der Rechner daraus eine Textur samt passendem 3D-Objekt. Dass sich der enorme Rechenaufwand lohnt, zeigen die ersten Bilder des Shooters *Get Even* (ganz unten), der eine ähnliche Technik verwendet.



Ein riesiges Universum, erstellt von gerade mal einer Handvoll Entwickler: *No Man's Sky* aus dem Hause Hello Games ist nur durch prozedurale Programmierung möglich.



Die Konsolenfassung von *Titanfall* lagert Berechnungen für die künstliche Intelligenz auf den Online-Server aus. In Zukunft könnte man so den lokalen Prozessor entlasten.



Virtual Reality wurde schon mehrfach totgesagt, doch Oculus Rift könnte der Technik zum Durchbruch verhelfen – nur wann und zu welchem Preis?

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Es gibt Trends im Internet, die sind zwar ganz originell und witzig, aber ehe man sich versieht, breiten sie sich aus und werden nerviger als die Krätze."

Ein besonders gutes Beispiel hierfür sind die sogenannten „Selfies". Anfangs waren es nur einige Bilder, die man in Facebook bewundern sollte. Irgendwann waren sie dann aber omnipräsent. Gut, man muss sie sich ja nicht ansehen. Viel, viel nerviger (und das will etwas heißen!) als die Selfies sind die Leute, die sie machen!
Egal wo man ist, irgendwer zückt immer sein Handy, ist der Meinung, alles andere um ihn herum zum Hintergrund erklären zu müssen, glotzt auf den Bildschirm und nimmt eine – meist verunglückte – Pose ein. Nicht wie früher im stillen Kämmerlein, sondern überall. Überall (an dieser Stelle bitte einen leicht hysterischen Tonfall dazu denken)! Ich hatte vor einiger Zeit das zweifelhafte Vergnügen, etwas Zeit im weißen Haus (Krankenhaus) verbringen zu müssen – in einem Zweibettzimmer. Kaum konnte mein Mitbewohner sich halbwegs wieder rühren, kramte er in seinen Sachen, zückte sein Handy und lichtete sich selbst ab. Im Krankenbett – noch das beliebte, hinten offene Kittelchen an! Ich wollte die Krankenschwester schon fragen, ob hier eine Verwechslung vorliegt und ich statt in der Kardiologie versehentlich in der Irrenanstalt gelandet bin.
Wegen der Selfies habe ich auch meinen Bekanntenkreis ausgedünnt. Wer mir seine Urlaubsfotos zeigt (was an und für sich ja schon nervig genug ist) und dabei auf jedem dritten Bild sein Antlitz vor eventuell sehenswerten Landschaften oder Gebäuden verewigt hat, muss sich um meine künftigen Besuche keine Sorgen mehr machen. Mit Schaudern beobachte ich in letzter Zeit eine Mutation dieses Trends. Wenn früher Leute mit Stöcken zu einer Feier kamen, bedeutete dies, die Feier findet im Altenstift statt oder es gibt gleich Ärger. Es kann inzwischen aber auch sein, dass lediglich eine Pappnase seinen Selfie-Stick mitschleppt. Wunderbar. Jetzt ist die Chance, dass ich ungewollt Teil seiner Selbstdarstellung werde, noch größer. Zu schreiben, was ich gerne mit solchen Sticks tun würde, verbietet mir der Anstand. Aber es hat etwas mit der vorübergehenden Verbringung in hierfür ungeeignete Körperregionen zu tun.
Die Universität von Ohio hat bei einer Untersuchung herausgefunden: Männer, die viele Selbstporträts hochladen, aber ihre Bilder nicht oder nur wenig bearbeiten, zeigen Anzeichen von verstärkter Psychopathie. Die, die sie vorher bearbeiten, sind dann vermutlich nur harmlose Bekloppte.
Da der technische Blöd … äh … Fortschritt nicht aufzuhalten ist, werde ich wohl schon bald Gestalten in selbstfahrenden Autos sehen. Die (die Autos – nicht die Insassen) sind ungemein praktisch, weil man sich dann auch während der Fahrt selfien kann. Ich warte ja nur darauf, dass ich mir eine Art Flugabwehr zulegen muss, weil bestimmt bald die Ersten mit Drohnen Selfies von oben machen werden.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

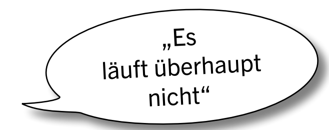
Standard

„ich war mächtig enttäuscht"

Hallo PC Games,
ich hatte ein Problem mit dem Code der Vollversion aus der Ausgabe 12. Ihr habt mir zwar geholfen, aber ich war mächtig enttäuscht, dass ich von Herrn Rosshirt dazu nur eine Standardantwort bekommen habe. Das wollte ich nur kurz anmerken.
Mfg: David Mohn

Da zeitweise genau zu diesem Problem täglich bis zu 50 E-Mails ankamen, sah ich mich leider gezwungen, zu einem vorbereiteten Text zu greifen. Das mögen Sie jetzt als Faulheit deuten, aber da auch Ihr Anschreiben betont sachlich gehalten war, mag mein Verhalten entschuldbar sein. Hätten Sie mir in Gedichtform geschrieben, hätte ich unter Umständen ja mit einem Haiku geantwortet. Sie hätten aber auch anrufen können, damit ich Ihnen die Lösung vorsinge oder sie rappe, falls Ihnen das eher zusagt.

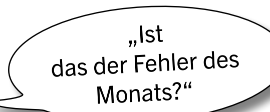
Problem



ich habe ein Problem mit Fallout 3 auf meinem PC. Es läuft überhaupt nicht, kann machen was ich will. Was mache ich falsch, liegt es an der GOTY-Edition, habe sie noch nicht gepatcht, vielleicht deshalb oder müssen neue Treiber ran. Wäre euch echt dankbar für schnelle Hilfe.
Absender: Name Nick
Dieses E-Mail wurde von einem öffentlichen Internet-Terminal versendet. Eine Beantwortung an die Absender-Adresse ist daher nicht möglich.

Ich fürchte, dass du mehr als ein Problem hast. Ganz abgesehen davon, dass ich nicht den Hauch einer Ahnung habe, was auf deinem – wie auch immer gearteten – PC schief läuft, scheinst du auch ein Problem mit dem Erkennen von Kausalitäten zu haben. Wie sollte ich dir denn antworten, von schnell ganz zu schweigen? An einen Name Nick hinter einem öffentlichen Internet-Terminal?
Am besten du kommst persönlich vorbei, meldest dich bei unserer Empfangsdame an und wir lösen zusammen das Problem.
PS: Komme nackt!

Kasperl



Hallo Rainer,
pünktlich hatte ich auch diesen Monat wieder die PC-Games in den Händen. Zuerst lese ich eigentlich immer deine Rumpelkammer. Alte Leserbriefe hattest du ja schon einmal gedruckt vor einiger Zeit. Und ich fand das auch eine gute Idee. Nur diesmal hatte es leider einen anderen Hintergrund. Änderst du jetzt etwas an deiner Lebensweise, nach dem „Herzkasper"?
In der Rubrik „vor 10 Jahren" wurde die Jahreszahl 2015 ausgedruckt. Ist das der Fehler des Monats? Wäre das erste Mal, dass ich einen gefunden hätte, obwohl es den ja nicht mehr zu geben scheint.
Natürlich herzlichen Glückwunsch zum neuen Auto. Sieht ganz schön mächtig aus. Ich steh auch auf V8, jedoch lieber mit 4 Ringen vorne dran. Läuft der auf Autogas?
Naja, ich hoffe, du bleibst den Lesern der PC-Games noch lange erhalten. Ohne deine Rubrik würde ich mein Abo kündigen. Gute Besserung und ein hoffentlich gesundes 2015.
Gruß, Stefan

Vielen Dank für deine freundlichen Worte. Um deine erste Frage zu beantworten: Ja, ich werde etwas an meiner Lebensweise ändern. Ich werde mich nicht mehr aufregen und mein Fahrzeug hat jetzt mehr Hubraum.

Danke auch für dein Kompliment an mein Auto. Es war Liebe auf den ersten Blick! Nichts gegen die Marke mit den vier Ringen, aber mein Herz schlägt (ja ja … fünf Euro in die Kasse für geschmacklose Wortspiele) für amerikanisches Schwermetall. Warum? Keine Ahnung. Vielleicht in jungen Jahren zu viele Filme gesehen – das prägt. Und nein, der Dodge ist ein ehrliches Auto und mogelt nicht mit Autogas. Nichts gegen Autogas. Das ist eine durchaus vernünftige Lösung, kommt bei mir aber so ähnlich an wie entkoffeinierter Espresso, vegetarische Wurst, fettarmer Joghurt oder Diätcola. Es funktioniert zwar, ist aber nicht das Wahre.

Den Fehler des Monats gibt es eigentlich schon eine geraume Weile nicht mehr. Soll ich ihn wieder einführen?

Anfrage



Sehr geehrte Damen und Herren von der PC Games.

Könnten Sie uns bitte mal Mitteilen wie wir wieder an unser Guthaben kommen was wir gehabt haben. Es ging soweit das Wie Sicherheits trocken also ein Ergebnis und unser vorher eingezahlten Beträge sind weg gewesen. Könnten Sie uns Vielleicht dran wenden müßten, da sie Spiele für den Computer. Wenn Sie uns dazu eine Hilfestellung geben können wohin und an wehn wie uns genau wenden müssen gerne Adresse und Email Adressen.

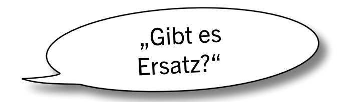
Da ich das in Stücken für die Kinder ge kauft und das unverschämt finde und es löschen werde wenn sich da keine vernünftige Einigung erzielen lässt. Ich Dame Ihnen im Vorfeld.

Mit Freundlichen Grüßen
Andreas Plassmann

Spontan hätte ich gedacht, dass Sie die E-Mail an den falschen Empfänger geschickt haben, doch in der Anrede sind ganz klar wir gemeint. Die Anrede ist dann aber leider auch das Einzige, was ich verstanden habe. Der Rest liest sich irgendwie so, als wenn ein automatisches Textprogramm Amok gelaufen wäre. Dass ich den Sinn des Ganzen nicht verstehe, ist mein geringstes Problem. Ich verstehe nämlich schon die meisten Ihrer einzelnen Sätze nicht, was eine aktive Hilfestellung meinerseits natürlich ungemein erschwert. Wenn Sie so sprechen wie Sie schreiben, werden Sie vermutlich ständig „Hä?" hören, wie eine Art Tinnitus. Der einzige Rat, den ich Ihnen geben könnte, wäre, einen Kurs bei der Volkshochschule zu besuchen.

PS: Die Dame im Vorfeld würde ich unter Umständen annehmen!

Ersatz



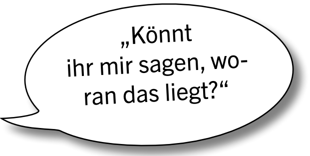
Hi,

die DVD kann nicht gelesen werden. Gibt es Ersatz?

Besten Dank

Ja, natürlich gibt es Ersatz. Sollen wir irgendeine DVD irgendwohin schicken oder haben Sie da konkretere Vorstellungen? Falls ja, lassen Sie es mich wissen.

Videos



Hallo PC Games!

Die Videos laden auf meinem Tablett immer schlecht oder garniert. Könnt ihr mir sagen, woran das liegt?

Mfg Ronny

Ich habe vor vielen Jahren schon aufgehört zu zählen, wie oft ich anmerken musste, dass ich ohne Kenntnisse der Details, einer Fehlermeldung oder zumindest einem versteckten Hinweis auch nicht helfen kann, da ich damals durch die Hellseherprüfung gefallen bin. Aber wenn die Videos auf deinem Tablett garniert laufen, kann das nicht an uns liegen, weil wir unsere Videos nie garnieren!

Spamedy



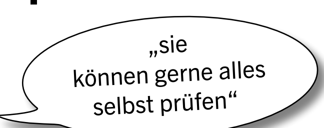
Sehr geehrter Kunde,

Sein Passwort und Ablauf sind pasati mehr als 90 Tage seit dem sein Passwort nicht geändert wurde. Aus Gründen der Sicherheit und gebeten, sofort Ihr Passwort ändern, sonst wird sein Papier inativa. Es kann ein neues Passwort erstellen indem Sie die folgenden Schritte. Die Vorgehensweise ist denkbar einfach: Klicken Sie unten auf den Link, um ein Browserfenster zu öffnen. Bestätigen Sie Ihre richesti und folgen Sie den Anweisungen. Kann es? :)

Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy", welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

Wenn es einen Preis für die lausigste Übersetzung gäbe, hier wäre ein geeigneter Kandidat! Ich habe mir sogar die Mühe gemacht und herausgefunden, dass diese Zeilen von einem Übersetzungsprogramm aus dem Italienischen übersetzt wurden. Ist wirklich noch jemand so doof und klickt auf Links in solchen E-Mails?

Sponsor



Sehr geehrte Damen und Herren,

mein Name ist Mirsa ich bin 27 Jahre alt. Ich wollte sie fragen ob sie mir eventuell eine PS4 Konsole sponsern könnten, ich würde sie gerne selber kaufen aber zu zeit ist es so das ich Arbeitslos bin und am 17.11 Vater geworden bin dazu kommt noch das ich Hartz 4 beziehe und mir die Konsole nicht selber

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Eier legende Wollmilchsau

Ganz sicher ist es dir auch schon einmal passiert, dass du einen Schraubenzieher oder ein anderes Werkzeug benötigt hättest. Da die meisten Menschen natürlich keinen Werkzeugkoffer mit sich führen, gibt es für solche Fälle verschiedene Multitools, aber so handlich wie das „Schlüssel-Werkzeug" ist sonst keine Notlösung. Es wird einfach auf einen deiner vorhandenen Schlüssel gesteckt und bietet dir acht verschiedene Tools. Unter anderem zwei verschiedene große Schraubenzieher, Feile, Pinzette, Fadenabschneider und Flaschenöffner. MacGyver hätte damals Blutopfer für das kleine Wunderding gebracht!

www.gettdigital.de



Bildquelle: getdigital

Bildquelle: getdigital

Bildquelle: getdigital

Rossis Speisekammer

Heute: Wiener Kugeln

Foto: Fotolia / © Lemonlord

Wir brauchen:
- 150 ml Milch
- 2 TL Instant-Kaffeepulver
- 50 g Zucker
- 75 g Butter
- 50 g Kokosraspel
- 450 g Zartbitter-schokolade

Heute gibt es wieder einmal etwas Süßes. Es wird zwar etwas aufwendiger, aber es lohnt sich! Dieses Rezept eignet sich auch prima, um ein wenig mit dem Geschmack zu experimentieren.

Wir nehmen einen Topf, geben Milch, Kaffeepulver und Zucker hinein und lassen alles langsam aufkochen. Dann vom Herd nehmen, die Butter und die Schokolade dazu geben. Die Schokolade am besten zerkleinern. Wer keine Reibe hat, kann dazu auch ein Messer nehmen. Nochmal alles auf den Herd und bei kleiner Hitze so lange rühren, bis eine homogene Masse entstanden ist. Die stellen wir jetzt für ca. 12 Stunden kalt.
Mit einem Messer teilen wir die Masse in ca. 50 Portionen auf. Mit den Händen formen wir dann daraus Kugeln. Damit es keine allzu große Schmiererei wird, immer wieder die Hände etwas anfeuchten. Zum Schluss noch in den Kokosraspeln wälzen. Fertig. Kühl lagern, da die Kugeln schnell weich werden!

Statt Kokosraspeln kann man auch Liebesperlen, Schokoladenstreusel, gehackte Pistazien o. Ä. verwenden. Der Fantasie sind hier kaum Grenzen gesetzt. Im Winter gebe ich gerne einen Hauch Zimt dazu, und im Sommer „ein Fitzelchen Zitron von Schale". Der Erste, der dieses Filmzitat richtig zuordnet, erhält einen Sonderpreis!

Wie hat es Dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung! Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.
Die besten Rezepte aus vergangenen Ausgaben findest du übrigens hier: pcgames.de ➲ Forum ➲ Spielwiese

finanzieren kann. Sie denke jetzt das ich vielleicht lüge aber sie können gerne alles selbst prüfen.
Vielen dank in voraus. Mirsa

Denken Sie jetzt bitte nicht, dass ich kein Verständnis für Ihre Situation hätte. Aber da der Verlag eine solche Spende nicht steuerlich absetzen kann, hätten wir nur die Möglichkeit, sie selbst zu finanzieren. Jetzt stellt sich natürlich die Frage, warum wir für eine wildfremde Person Geld ausgeben sollten.

Persönlich würde ich noch gerne anmerken, dass es mich verwundert, dass in Ihrer Situation ausgerechnet das Fehlen einer Konsole der neusten Generation das Problem ist. Auch ich würde gerne einen Neuwagen fahren, kann aber aufgrund meiner finanziellen Möglichkeiten nur auf Gebrauchtwägen zurückgreifen. So müssen wir eben alle mit unseren Einschränkungen leben. Nebenbei bemerkt: wenn es bei Ihrer Nachfrage um eine Kleinigkeit für Ihren Nachwuchs gegangen wäre, könnte ich sehr viel mehr Verständnis dafür aufbringen und irgendwo hätte sich sicher auch das eine oder andere Plüschtier auftreiben lassen.

LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.
Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.



Michael vor dem berühmten Ei.. Tokiotower.


Der Nachwuchs von Christian gibt dem Begriff „Hardware" eine etwas anrüchige Bedeutung.



Charly zerpflückt die PC Games zwecks effektiver Archivierung.

Vor 10 Jahren

Februar 2005

Von: Peter Bathge

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Ausgaben.

▶ „Teuer, heiß, laut: die Tücken von SLI" stand damals auf dem Cover. Und: „Warum SLI wenig bringt". Heute, zehn Jahre später, hat sich der Parallelbetrieb zweier Grafikkarten längst durchgesetzt. So ändern sich die Zeiten.



Der große MMORPG-Showdown

Everquest 2, *Lineage 2* und *World of Warcraft*

Die „volle Sucht-Wucht" attestierte Redakteur Heinrich Lenhardt damals *World of Warcraft* im Test. Aber nicht nur das sensationell erfolgreiche Blizzard-MMORPG (Wertung: 94) ließ Spielerherzen vor zehn Jahren höherschlagen. Dem Vergleich mit dem letztlich eindeutig geschlagenen Konkurrenten *Everquest 2* (83 Punkte) widmeten wir eine Doppelseite. Dazu kam der Test von *Lineage 2* (64 Punkte), das noch heute in Asien sehr erfolgreich Millionen Spieler zum täglichen Grinden bewegt. Von *Everquest 2* ist dagegen nirgends mehr die Rede, während *WoW* immer noch rauf und runter gespielt wird. Immerhin in einer Kategorie liegt *Everquest 2* im Rückblick vorne: bei der Zahl der Add-ons. Den fünf *WoW*-Erweiterungen stehen sagenhafte zehn große Add-ons auf *EQ2*-Seite gegenüber. Geholfen hat es allerdings nichts.

Viel Dampf um Nichts?

Visionäres zum Thema Steam von Petra Fröhlich

MEINUNG
PETRA FRÖHLICH



Nichts mehr, wie es war: Warum Steam nur der Anfang ist.

Der größte Aufreger 2004? Rechtschreibreformreform? Bushs Wiederwahl? Hartz IV? Foren, Spielehändler, Datenschützer und mein Outlook sind sich jedenfalls einig: Half-Life 2. Genauer: Steam. Da wären zunächst natürlich jene, die den mikroskopisch kleinen „Internet erforderlich"-Wink auf der Packung überlesen/ignoriert/belächelt haben. Ohne Internet kein Steam, ohne Steam kein Half-Life 2. Am ersten Verkaufstag brechen die Steam-Server röchelnd zusammen – erst das Warten an der Kasse, dann das Warten an der Leitung. Frust! Während sich der Installationsbalken mutig vorankämpft, kann man noch nicht mal – wie sonst üblich – die Lizenzbestimmungen im Handbuch durchackern. Grund: Es gibt kein Handbuch. Doppelfrust! Andererseits: Was genau würde man in einer 40-seitigen Half-Life-2-Anleitung nachlesen wollen? Nach der Installation ist erstmal vor der Installation: Moment mal, wie viele Megabyte Daten überträgt Valves Datendampfmaschine

Sie hatte den richtigen Riecher: Anlässlich der Veröffentlichung von *Half-Life 2* und dem Trubel um dessen Steam-Anbindung mit Internet-Aktivierung (damals ein Novum) warf Chefredakteurin Petra Fröhlich einen Blick in die Zukunft. Ihre Kolumne traf den Nagel auf den Kopf: „Steam wird eine Flut von Nachahmer-Registrierungssystemen nach sich ziehen" – man denke nur an Origin und Uplay. Petras rhetorische Frage zum Abschluss trifft ebenfalls voll ins Schwarze: „Ob wir [..] *Max Payne 3* oder *Battlefield 3* noch ohne Registrierung spielen können?" Inzwischen wissen wir: Die Antwort lautet nein. Und das alles nur wegen *Half-Life 2*.

Abgetaucht in Hollywood

Über den Werdegang eines Weltraumpiloten

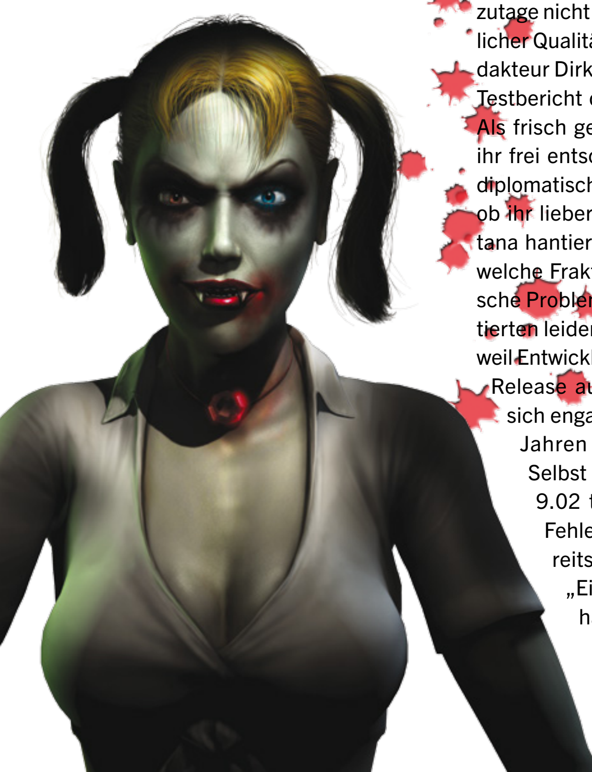
„Was macht eigentlich Chris Roberts?", fragten wir vor zehn Jahren. „Millionen zählen!", antworten wir heute mit Blick auf die phänomenale Fan-Unterstützung seines Crowdfunding-Projekts *Star Citizen*. Dass der Erfinder von *Wing Commander* und *Freelancer* noch einmal in die Weiten des virtuellen Weltalls aufbrechen würde, schien 2005 undenkbar. Da war er nämlich gerade als Filmproduzent in Hollywood unterwegs und mit seinem eigenen Studio Ascendant Pictures unter anderem für *Lords of War* mit Nicolas Cage verantwortlich. So nahm sein Wechsel vom Spiel- ins Filmgeschäft doch noch ein gutes Ende, nachdem er 1999 als Regisseur die Kino-Umsetzung der *Wing Commander*-Serie spektakulär in den Sand gesetzt hatte. Auf die Spielebühne kehrte Roberts erst 2011 zurück; mit *Star Citizen*.



Klassiker mit Technik-Tücken

Vampire: Bloodlines verzückt und entsetzt die Redaktion.

Nach der Einstellung des Vampir-MMORPGs *World of Darkness* im Jahr 2014 bleibt *Bloodlines* wohl auf absehbare Zeit das beste Vampirspiel am PC.



Story und Atmosphäre sind selbst heute noch vom Feinsten. Was die zahlreichen gleichberechtigten Lösungswege angeht, finden sich zudem auch heutzutage nicht viele Alternativen von ähnlicher Qualität. Nicht umsonst zieht Redakteur Dirk Gooding im ausführlichen Testbericht den Vergleich zu *Deus Ex*: Als frisch geborener Blutsauger dürft ihr frei entscheiden, ob ihr Missionen diplomatisch oder schleichend angeht, ob ihr lieber ballert oder mit dem Katana hantiert. Ihr wählt, wem ihr helft, welche Fraktion ihr bekämpft. Technische Probleme noch und nöcher sabotierten leider lange Zeit den Spielspaß; weil Entwickler Troika Games kurz nach Release aufgelöst wurde, kümmern sich engagierte Fans seit über zehn Jahren ums Bugfixing. Kurios: Selbst mit dem inoffiziellen Patch 9.02 tauchen noch vereinzelte Fehler auf. Aber wie schrieb bereits Dirk Gooding anno 2005: „Ein Spiel, von dem man trotz haarsträubender Bugs und Ruckelzuckel-Stress nicht die Finger lassen kann, hat das Zeug zu einem echten Klassiker."

Gabe Newell packt aus

Fünf Jahre *Half-Life 2* auf acht Seiten

„Ich war einfach dumm." Der Satz stammt von Gabe Newell, zu finden ist er in der achtseitigen PC-Games-Reportage über *Half-Life 2*, eine Art Post Mortem. Ausführlich skizzieren wir die Aufs und Abs der Entwicklung des Ego-Shooters, beleuchten Hintergründe zum Datenklau und der überraschenden Release-Verschiebung ein Jahr vor der letztlichen Veröffentlichung. Der Entwicklungsstress nahm ein glückliches Ende: In unserer großen Leser-Umfrage in derselben Ausgabe geben 70 % der Teilnehmer an, dass *Half-Life 2* ihre Erwartungen voll und ganz erfüllt habe.



Zitat des Monats

„Das myste Fans von Robinson Crusoe gefallen."

Thomas Weiß im Test zum *Myst*-ähnlichen Adventure

Rückkehr zur geheimnisvollen Insel

Die Rückkehr der Freibeuter

Sid Meier legt das legendäre *Pirates!* neu auf.

Als Ubisoft die *Assassin's Creed*-Reihe 2013 mit *Black Flag* in eine neue Richtung entwickelte, stand ein Spiel Pate: *Sid Meier's Pirates!* von 1987. Der Oldie ist berühmt für seine Darstellung einer zünftigen Kaperfahrt. Wie viele Jahre später in *Black Flag* ging es darum, Schiffe zu kapern, Festungen zu beschießen und über den Ozean zu schippern. Bereits vor zehn Jahren wurde dieses Konzept neu aufbereitet, damals von Sid Meiers eigenem Studio Firaxis Games. Die Neuauflage verpackte das kultige Spielprinzip in für damalige Verhältnisse aktuelle 3D-Grafik, änderte aber sonst praktisch nichts am Original. So viel Innovationslosigkeit hat gute wie schlechte Seiten. Der unverwüstliche Spielwitz und Charme der Vorlage blieben im Remake erhalten, das galt jedoch auch für die fehlende Varianz im Spielablauf. Tester Christian Sauerteig: „*Pirates!* ist eines der wenigen Spiele, bei denen man eigentlich immer nur das Gleiche macht und sich dennoch nicht langweilt. Zumindest so lange, bis alle Freibeuter besiegt, sämtliche Schätze gehoben und die riesige Familie zusammengeführt wurde". Und bis natürlich alle Gouverneurstöchter betanzt wurden! Eine kleine Neuerung gab es im Vergleich zum 1987er-Urahn dann nämlich doch: Per Minispiel galt es, die holde Weiblichkeit durch möglichst rhythmische Tanzbewegungen zu bezirzen. Das empfand auch Petra Fröhlich als eine „witzige Dreingabe".



- + Nichtlinearer Spielverlauf
- + Spannende Seekämpfe
- − Spiel-Elemente wiederholen sich auf Dauer

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
80	Grafik	Gut (84)
	Sound	Gut (80)
	Steuerung	Gut (86)
	Mehrspieler	-- (--)





Ballistix® Sport

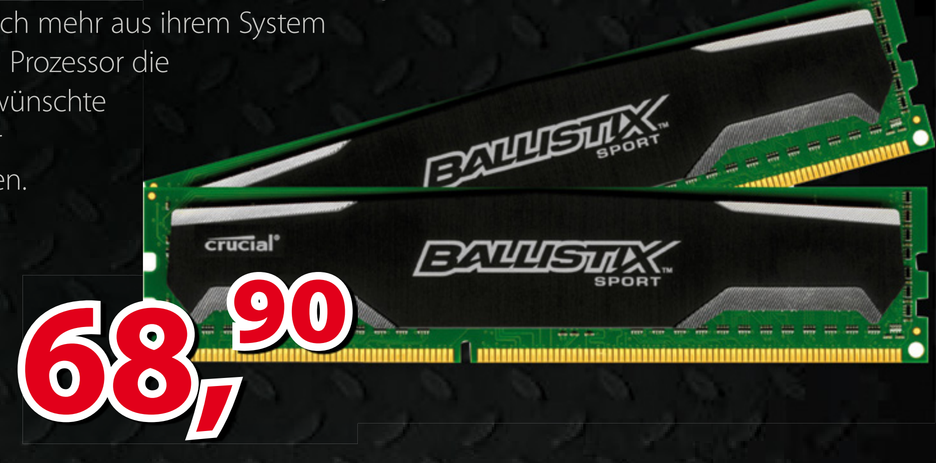
Schnell. Schnittig. Sportlich.
Holen Sie mehr aus Ihrem Speicher heraus.

Unser leistungsstarker Crucial Ballistix Sport-Speicher wurde für Leistungsenthusiasten und alle diejenigen entwickelt, die einfach mehr aus ihrem System herausholen möchten. Geben Sie Ihrem Prozessor die Ressourcen, die er benötigt, um die gewünschte Leistung zu zeigen und Ihren Computer schneller und reaktionsstärker zu machen.

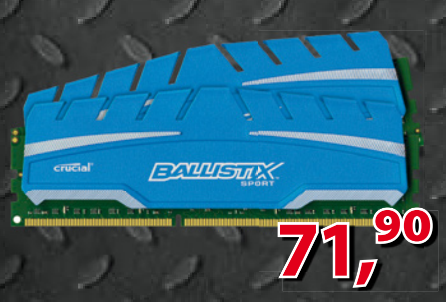
Crucial DIMM 8 GB DDR3-1600 Kit

- Ballistix Sport • BLS2CP4G3D1609DS1S00CEU
- Timing: 9-9-9-24 • DIMM DDR3-1.600 (PC3-12.800)
- Kit: 2x 4 GB

IDIFC7J1



68,90

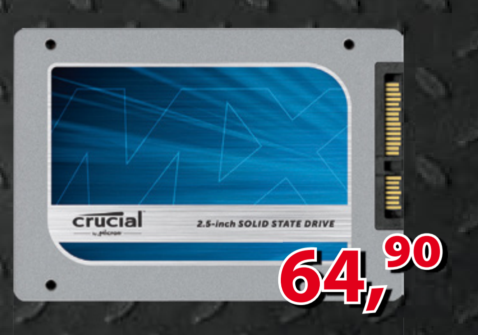


71,90

Crucial DIMM 8 GB DDR3-1600 Kit

- Arbeitsspeicher
- Ballistix Sport XT | BLS8G3D169DS3CEU
- CAS-Latenz: 9 • DIMM DDR3-1.600 (PC3-12.800)
- Kit: 2x 4 GB

IDIFC7J4



64,90

Crucial MX100 2,5" SSD 128 GB

- Solid-State-Drive • CT128MX100SSD1
- 128 GB Kapazität • 550 MB/s lesen
- 150 MB/s schreiben • Marvell 88SS9189 Controller
- 80.000 IOPS • SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMHMCP



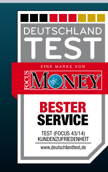
99,90

Crucial MX100 2,5" SSD 256 GB

- Solid-State-Drive • CT256MX100SSD1
- 256 GB Kapazität • 550 MB/s lesen
- 330 MB/s schreiben • Marvell 88SS9189 Controller
- 85.000 IOPS • SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMIMCP











Acer XB280HKbprz NVIDIA G-Sync™

- LED-Monitor • 71,1 cm (28") Bilddiagonale
- 3.840x2.160 Pixel • 1 ms Reaktionszeit (GtG)
- Kontrast: 1.000:1 (typisch)
- 60 Hz • Helligkeit: 300 cd/m² • NVIDIA G-Sync
- 1x DisplayPort, USB 3.0

V6LA33



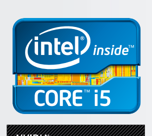


Asus X99-A

- ATX-Mainboard • Sockel 2011-3
- Intel® X99 Express • Gigabit-LAN • USB 3.0
- HD-Sound • 8x DDR4-RAM • 8x SATA 6Gb/s, 1x M.2, 1x SATAe • 3x PCIe 3.0 x16, 1x PCIe 2.0 x16, 2x PCIe 2.0 x1

GMEA52







Acer Predator G3-605 DT.SQYEG.278

- PC-System • Intel® Core™ i5-4590 Prozessor (3,3 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 970 • 8 GB DDR3-RAM • 256-GB-SSD • DVD-Brenner
- Gigabit-LAN • Windows 8.1 64-Bit (OEM)

S6IC3C



MSI GeForce GTX 980 Gaming 4G

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 980
- 1216 MHz (Boost: 1317 MHz)
- 4 GB GDDR5-RAM (7,0 GHz)
- 2048 Shadereinheiten • DirectX 12, OpenGL 4.4
- 3x DisplayPort, 1x HDMI, 1x DVI • PCIe 3.0 x16

JEXN0A00



EVGA GeForce GTX 970 ACX 2.0 SuperClocked

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 970
- 1165 MHz (Boost: 1317 MHz)
- 4 GB GDDR5-RAM (7,0 GHz)
- 1664 Shadereinheiten • DirectX 12, OpenGL 4.4
- NVENC H.264-Video-Engine
- 1x DisplayPort, 1x HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JEXZ0A02



Acer Aspire VN7-791G-72PL Nitro Black Edition

- 43,9 cm (17,3") • Acer ComfyView™ LED TFT, matt (1920 x 1080) • 16 GB DDR3-RAM
- Intel® Core i7-4710HQ Prozessor (2,5 GHz)
- 1.000 GB SATA (5.400 U/Min.) + 256 GB SSD
- NVIDIA GeForce GTX 860M • USB 3.0, Bluetooth 4.0+HS, Blu-ray
- Windows 8.1 64-bit (OEM)

PL8C6I



Lenovo Ideapad Y70-70 Touch

- 80DU000XGE • 43,9 cm (17,3") • 8 GB DDR3-RAM
- Full-HD Multi-Touch-Display (1920 x 1080)
- Intel® Core i5-4200H Prozessor (2,8 GHz)
- 500 GB SATA (5.400 U/Min.)
- NVIDIA GeForce GTX 860M mit 2 GB
- USB 3.0, Bluetooth 4.0 • Windows 8.1 64-bit (OEM)

PL8I0T




MSI GE60-2PCi745FD

- 39,6 cm (15,6") • Full HD-Display LED-Backlight, matt (1920 x 1080) • 4 GB DDR3-RAM
- Intel® Core™ i7-4710HQ (bis zu 3,5 GHz)
- 500 GB SATA (5.400 U/Min.)
- NVIDIA GeForce GTX 850M 2 GB VRAM
- USB 3.0, Bluetooth 4.0 • FreeDOS

PL6M72



elgato Game Capture HD

Eine Hardware- und Softwarelösung, mit der sich der Spielverlauf beliebiger Spiele in Echtzeit auf dem PC aufzeichnen lässt.

- für Xbox 360 und PlayStation 3, 4

QXZV08



Corsair Gaming K95 RGB bk MX brownUSB

- Gaming-Tastatur • mechanische Tastenschalter Cherry "MX Brown" • 18 Makrotasten
- Anti-Ghosting • 16,8 Mio. Farben • USB

NTZVV401



Razer DeathAdder-Chroma

- optische Lasermaus • 10.000 dpi
- 5 frei belegbare Tasten • Scrollrad
- 50 G • 5 m/s
- überarbeitetes Design
- USB-Anschluss • Multicolor

NMZR55



Steelseries Siberia V3 Prism

- Headset • Anschluss: USB
- Ohrmuscheln mit geräuschreduzierender Polsterung
- leicht zugänglicher Stummschalter

KH#I57



Microsoft XBOX 360 500 GB

inkl. Call of Duty Ghosts & Black Ops 2

- Xbox-360-Spielkonsole • 3200-MHz-Prozessor
- DVD-Laufwerk • 500-GB-Festplatte
- RJ-45, WLAN, 5x USB-A
- Alterfreigabe USK: keine Jugendfreigabe

QX#M6A

Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen und solange Vorrat reicht. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.
Alle Preise in Euro inkl. MwSt. und zuzüglich Versandkosten. Angebote gültig bis zum 11.02.2015



MEISTERWERKE

F.E.A.R.

Von: Andreas Bertits

Die *F.E.A.R.*-Serie verbindet Horror vom Feinsten und actionreiche Shooter-Elemente zu einem atmosphärischen Mix.





Im Zeitlupenmodus feuern wir in *F.E.A.R.: First Encounter Assault Recon* auf einen gegnerischen Soldaten. Das Feature funktionierte ähnlich wie der Bullet-Time-Modus in *Max Payne* und sorgte für spektakuläre Gameplayszenen.

Ein dunkler Korridor. Flackerndes Licht. Der Held umklammert fest das Gewehr, denn hinter jeder Ecke könnten schießwütige Soldaten hervorspringen. Plötzlich verschwimmt die Sicht, eine Art Nebel kommt auf und wie aus dem Nichts steht ein kleines Mädchen vor dem Protagonisten; das Gesicht hinter den langen Haaren verborgen. „Töte Sie!" hört man ihre Stimme flüstern. Auf einmal tauchen Soldaten auf, der Nebel und das Mädchen sind verschwunden und es folgt eine Schießerei, bei der selbst die Kacheln an den Wänden zerspringen und nach der die Feinde am Schluss blutüberströmt am Boden liegen.

A.N.G.S.T. in Serie

Die *F.E.A.R.*-Reihe schaffte etwas, was den meisten Shootern nicht gelang: Horrorelemente mit einer spannenden Geschichte und kinoreifen Ballereien zu vermischen. In den Spielen *F.E.A.R.: First Encounter Assault Recon* und *F.E.A.R. 2: Project Origin* gelang das so gut, dass keines der Elemente hinter den anderen zurückstand und so ein einzigartiges Spielgefühl erschaffen wurde, welches den Fans selbst heute noch in guter Erinnerung geblieben ist.

Grundsätzlich handelt es sich bei *F.E.A.R.* um einen Ego-Shooter. Ihr steuert einen Helden aus der Ego-Sicht durch verschiedene Levels und kämpft dabei ganz nach Shooter-Manier gegen die auftauchenden Feinde. Allerdings erscheinen dabei immer wieder grausige Kreaturen, das eingangs erwähnte Mädchen namens Alma taucht ab und zu überraschend in Visionen auf und generell geizt die Spielereihe nicht mit Blut. All dies wird in eine mysteriöse Geschichte gehüllt, deren Geheimnisse man nach und nach erfährt.

First Encounter Assault Recon

Teil 1 der *F.E.A.R.*-Reihe erschien 2005 und erzählte die Geschichte eines Mitglieds des namensgebenden Einsatzkommandos First

DIE *F.E.A.R.*-SERIE

Zur *F.E.A.R.*-Reihe gehören mehr als nur die drei Teile der Trilogie, es sind auch einige Add-ons und sogar ein Online-Shooter mit dabei.

F.E.A.R.



F.E.A.R.: EXTRACTION POINT



F.E.A.R.: THE PERSEUS MANDATE



2005 veröffentlichten Publisher Sierra und Entwickler Monolith mit *F.E.A.R.: First Encounter Assault Recon* den ersten Teil der Reihe, der auf Anhieb aufgrund der dichten Atmosphäre und der Mischung aus Horror und Action überzeugte. Auch grafisch konnte *F.E.A.R.* die Spieler für sich gewinnen, denn die Lithtech-Engine zauberte beeindruckende Physik-Effekte auf den Bildschirm.

Nach einem Streit zwischen Entwickler und Publisher erschienen zunächst zwei Add-ons namens *Extraction Point* und *The Perseus Mandate* für den ersten Teil, die ohne Beteiligung von Monolith entwickelt wurden. Die Rechte an der Marke gingen schließlich an Warner Bros. Interactive Entertainment, die gemeinsam mit Monolith an einem Nachfolger arbeiteten, welcher die Geschehnisse aus den beiden Add-ons aber weitgehend ignorierte. *F.E.A.R. 2: Project Origin* wurde 2009 veröffentlicht und nutzte eine weiterentwickelte Lithtech-Engine, die noch mehr und grafisch aufwendigere Effekte bot. Die Geschichte drehte sich um einen neuen Protagonisten. Im selben Jahr wurde das Add-on *Reborn* veröffentlicht, das als Download erschien und die Wiedergeburt des finsteren Paxton Fettel behandelte. *Reborn* war das letz-

Encouter Assault Recon, der an einem Auftrag teilnimmt, welcher sein gesamtes Leben umkrempelt. Ihr macht euch auf, den offenbar wahnsinnig gewordenen Paxton Fettel dingfest zu machen. Was sich wie eine Routinemission anhört, entwickelt sich buchstäblich zu einem Albtraum, denn rund um Paxton Fettel geht es nicht mit rechten Dingen zu.

Das merkt der Protagonist, der nur als Point Man bezeichnet wird, sehr schnell, als er Visionen von einem mysteriösen Mädchen bekommt. Alles gerät aus den Fugen, geisterhafte Erscheinungen sorgen für Chaos, Tod und Zerstörung und offenbar ist man selbst nicht der, für den man sich die ganze Zeit gehalten hat. Die Überraschungen und Wendungen in der Story kommen so schnell und plötzlich wie die vielen Schockmomente und machen *F.E.A.R.* zu einer außergewöhnlichen Spielerfahrung.

Project Origin

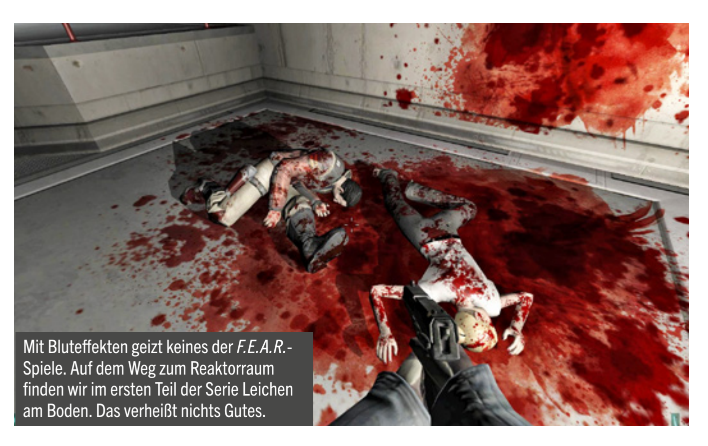
Der zweite Teil, *F.E.A.R. 2: Project Origin* aus dem Jahr 2009 versetzt euch in die Rolle eines neuen Helden namens Michael Becket. Als Mitglied einer Spezialeinheit der US Army ist es eure Aufgabe, die Vorkommnisse aus dem ersten Spiel aufzuklären und die Präsidentin der Armacham Technology Corporation zu finden, welche irgendwie mit den Ereignissen in Verbindung steht. Auch Michael Becket bekommt es mit dem Mädchen Alma und allerhand übernatürlichen Geschehnissen zu tun. Schließlich spitzen sich die Ereignisse dramatisch zu und ihr müsst nichts weniger tun, als die Apokalypse zu verhindern, welche mit Alma in direktem Zusammenhang steht. Diese Ereignisse und die des Vorgängers führen schließlich zum dritten und vorläufig auch letzten Teil der Serie.

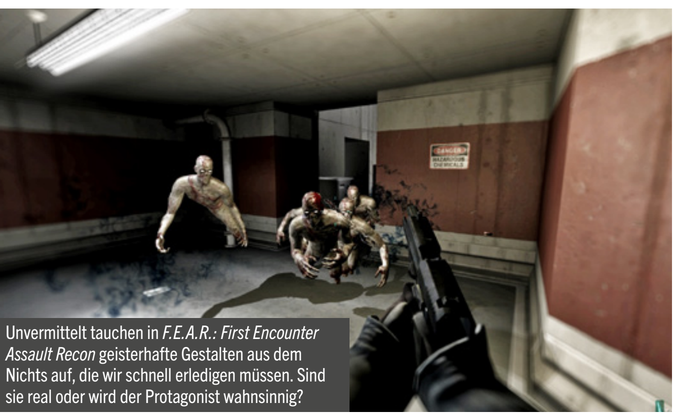
F.3.A.R.

Im dritten Teil der Reihe schließlich fügten sich 2011 alle Ereignisse der Vorgängerspiele zusammen. Es gibt ein Wiedersehen mit dem Point Man und Paxton Fettel. Als Spieler hat man die Wahl, welchen der beiden Charaktere man verkörpern möchte, was sich auf die Spielweise auswirkt. Der Point Man ist mehr der Kämpfer, der mit seinen Waffen keinen Stein auf dem anderen lässt. Paxton Fettel dagegen setzt übernatürliche Kräfte ein, mit denen er seine Feinde angreift. Beide machen sich auf, die letzten Geheimnisse rund um Alma zu ergründen.

Zeitlupen-Kampf

Als *F.E.A.R.: First Encounter Assault Recon* 2005 erschien, überzeugte es nicht nur durch die Geschichte und die Horror-Elemente. Das Spiel an sich bot einige Besonderheiten. Darunter die Möglichkeit, einen Zeitlupenmodus zu nutzen. Der Point Man verlangsamte den Fluss der Zeit, konnte aber trotzdem selbst weiterhin schnell zielen. Dadurch konnte man sich besonders gut aus brenzligen Situationen befreien. Zudem sorgte die Zeitlupe für


Mit Bluteffekten geizt keines der *F.E.A.R.*-Spiele. Auf dem Weg zum Reaktorraum finden wir im ersten Teil der Serie Leichen am Boden. Das verheißt nichts Gutes.


Unvermittelt tauchen in *F.E.A.R.: First Encounter Assault Recon* geisterhafte Gestalten aus dem Nichts auf, die wir schnell erledigen müssen. Sind sie real oder wird der Protagonist wahnsinnig?



Einige Gegner in *F.E.A.R. 2: Project Origin* können Tote wiedererwecken, die dann heimtückische Angriffe starten. Hier lautet die Devise, die Kreatur auszuschalten, welche die Zombies kontrolliert.

F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN



F.3.A.R.



F.E.A.R. ONLINE



te *F.E.A.R.*-Spiel von Monolith. Publisher Warner Bros. Interactive Entertainment gab die Marke aber nicht auf und ließ den dritten Teil *F.3.A.R.* von den Day 1 Studios entwickeln. Das Spiel erschien 2011, nutzte eine neue Grafik-Engine und legte dabei viel mehr Wert auf Action als auf die Horrorelemente, was den Fans nicht so gut gefiel. 2014 veröffentliche Aeria Games einen Free2Play-Shooter namens *F.E.A.R. Online*, der das Spielprinzip von teambasierten Multiplayer-Gefechten mit dem Szenario aus den *F.E.A.R.*-Spielen vermischt. Ein offizieller vierter Teil der Serie wurde bisher noch nicht angekündigt.

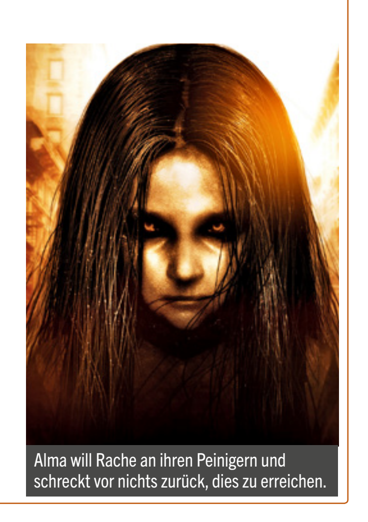
WER IST ALMA?

Die Spiele der *F.E.A.R.*-Serie drehen sich um ein mysteriöses Mädchen namens Alma Wade. Doch wer ist Alma überhaupt?

Immer wieder erscheint den Helden der *F.E.A.R.*-Spiele das Mädchen Alma in Visionen und teilweise auch in echter Gestalt. Dabei variiert ihr Äußeres zwischen dem eines sieben- oder achtjährigen und dem eines 16-jährigen Mädchens. Das hat auch einen bestimmten Grund.

Alma Wade ist die Tochter von Harlan Wade, der seinerseits ein Mitglied der Armacham Corporation ist. Alma wurde mit starken telepathischen Kräften geboren, was sie allerdings sozial und psychisch negativ beeinflusste. Schon als Kleinkind wurden an ihr Tests durchgeführt und ihr Vater trainierte ihre übernatürlichen Kräfte immer weiter. Dies führte dazu, dass das Mädchen so mächtig wurde, dass die Führungskräfte von Armacham Angst vor ihr bekamen. Man versuchte, sie aufzuhalten. Mit acht Jahren wurde Alma weggesperrt, um sie besser unter Kontrolle halten zu können. Doch die Experimente an ihr wurden fortgeführt und nahmen immer groteskere Formen an. Mit 15 Jahren brachte sie ihr erstes Kind zur Welt, das durch eine künstliche Befruchtung im Rahmen der Experimente entstand. Mit 16 Jahren folgte ein weiteres Kind. Das erste Kind war Paxton Fettel, den man im ersten Teil des Spiels *F.E.A.R.: First Encounter Assault Recon* aufhalten soll. Alma nahm mit ihrem Sohn telepathisch Kontakt auf und nutzte ihn als Instrument ihrer Rache. Fettel sollte all diejenigen töten, welche die Experimente an ihr durchgeführt und ihr solches Leid zugefügt hatten.

Die Spielfigur, die man in *F.E.A.R.: First Encounter Assault Recon* verkörpert, hat ebenfalls Visionen von Alma und im Verlauf der Handlung eröffnet sich euch ein schreckliches Geheimnis. Michael Becket, der Held aus *F.E.A.R. 2: Project Origin* dagegen wird von Alma für eine ganz besondere Aufgabe ausgewählt, die sich erst im dritten Teil offenbart.



Alma will Rache an ihren Peinigern und schreckt vor nichts zurück, dies zu erreichen.

spektakuläre Effekte. Diese gab es generell aufgrund der von Entwickler Monolith selbst programmierten Lithtech-Engine. Einschusslöcher in Wänden, zerspringende Keramikkacheln an Wänden und zersplitternde Fensterscheiben zeigten die fantastischen Physik-Effekte, welche die Action besonders kinoreif aussehen ließen.

Bei Erscheinen spielte *F.E.A.R.* daher grafisch in der Oberklasse mit. Teil 2 setzte noch eine Schippe drauf und bot noch detailreichere Texturen, mehr und spektakulärere Effekte sowie bessere Charaktermodelle. *F.E.A.R.* Teil 3 dagegen wurde mit einer neuen Engine umgesetzt und auch von einem anderen Entwicklerstudio programmiert.

Entwicklerwechsel tun nicht gut

Dieser Wechsel des Entwicklerstudios von Monolith zu den Day 1 Studios führte dazu, dass der dritte Teil der *F.E.A.R.*-Serie deutlich mehr in Richtung Action ging und viel weniger Fokus auf die Horrorelemente legte. Dadurch spielte sich *F.3.A.R.* mehr wie ein gängiger Shooter, ohne die Atmosphäre der Vorgänger erreichen zu können. Dies spiegelte sich auch in den Wertungen und den Meinungen der Fans wider. Nach den fantastischen Vorgängern mutete Teil 3 wie ein Standard-Shooter an, was sehr viele trotz der Rückkehr von Alma, des Point Man und Paxton Fettel enttäuschte. Wie sich das für Shooter gehört, bieten auch die *F.E.A.R.*-Spiele mehrere spannende Multiplayer-Modi, in denen man gemeinsam mit- und gegeneinander kämpft.



Das mysteriöse Mädchen Alma taucht in allen drei *F.E.A.R.*-Spielen immer wieder auf. Was es mit ihr auf sich hat, das müsst ihr im Verlauf der Geschichte herausfinden.

Wie geht es weiter?

Ein vierter Teil wurde bisher nicht angekündigt. Da das Entwicklerstudio Monolith und Publisher Warner Bros. Interactive Entertainment inzwischen getrennte Wege gehen, könnte Rechteinhaber Warner Bros. nur ein anderes Studio an einen potenziellen vierten Teil setzen. Dies könnte dann ähnlich ablaufen wie bei *F.3.A.R.*, was wohl keiner möchte. Allerdings wurde inzwischen mit *F.E.A.R. Online* ein Multiplayer-Shooter veröffentlicht, in dem man im Team gegen Alma und ihre Schergen antreten oder sich gegenseitig bekämpfen kann. Allerdings kann der Free2Play-Shooter bislang nicht überzeugen und dürfte Fans der Reihe abschrecken.

Und so bleibt Horror- und Shooter-Fans vorerst nichts anderes übrig, als die drei bisherigen *F.E.A.R.*-Spiele hervorzukramen. Dank der hervorragenden Atmosphäre lassen diese noch immer den einen oder anderen kalten Schauer über den Rücken laufen! ❑

ANDREAS ERINNERT SICH:



Meine ersten Spielstunden mit *F.E.A.R.* verursachten bei mir schlaflose Nächte. Einerseits konnte ich mich kaum vom Spiel losreißen, andererseits bekam ich Albträume rund um Alma und all die Kreaturen, gegen die ich mich zur Wehr setzen musste. *F.E.A.R. 2: Project Origin* begeisterte mich beinahe noch mehr. Nach dem furiosen Ende wollte ich unbedingt wissen, wie es weitergeht. Allerdings waren bei der Serie nicht aller guten Dinge drei und auch wenn die Geschichte von *F.3.A.R.* völlig in Ordnung ging und einen guten Abschluss bot, hinterließ das eigentliche Spiel keinen bleibenden Eindruck mehr wie die Vorgänger. Schade!



In *F.3.A.R.* enthüllt sich, welche Absichten Alma verfolgt. In der Endsequenz trifft man die inzwischen junge Frau, welche die Apokalypse herbeiführen will.

HARDWARE 02/15

DER PC-GAMES-HARDWARE-TEIL

Seit der Ausgabe 10/14 präsentiert sich der Hardware-Teil der PC Games jetzt schon in neuem Gewand. Neben einer ausführlichen Kaufberatung anhand von drei Beispiel-PCs findet ihr hier ab sofort auch Tests und News zum Thema Hardware.



Sparsam spielen

Seite 108

Wir zeigen euch, welche grafische Güte und Performance ihr von einem Spiele-PC für 400 und 500 Euro erwarten könnt.

Hat Unity den Ruf der Reihe ruiniert?



Frank Stöwer

Ich will hier gar nicht auf der Fehlerflut von *Assassin's Creed: Unity* und der Tatsache, dass der erste Patch unglaubliche 300 Bugs behob, herumhacken. Gutgetan hat dieser Fauxpas der Spielereihe mit dem Assassinenhelden bestimmt nicht. Allerdings glaube bzw. hoffe ich, dass dieser eine Ausrutscher nicht die ganze *Assassin's-Creed*-Reihe in Verruf gebracht hat. Zumindest im Falle des jüngsten Sprosses, *Unity*, ärgert es mich allerdings schon, dass der Publisher aus Frankreich den Titel aus Marketinggründen bewusst unfertig auf den Markt brachte. Das Weihnachtsgeschäft sowie Quartalszahlen standen auf der Agenda wohl weiter oben als der Ruf der Reihe bei den Fans. Diese quittierten die Entscheidung nämlich mit sehr viel Unmut und auch die Presse strafte den Titel mit den schlechtesten Wertungen ab, die je für ein *Assassin's Creed* vergeben wurden. Da hilft auch die reumütige Entschuldigung der Macher nichts, solange man aus den begangenen Fehlern nicht lernt. Im Sinn der Reihe hoffe ich inständig, dass dieser Lernprozess bei Ubisoft eingesetzt hat.

PC-Games-Referenz-PCs

Mit welcher Hardware läuft ein Spiel flüssig und wie viel Geld muss ich dafür hinlegen? Diese Fragen beantworten wir euch anhand von Referenzrechnern aus drei Preiskategorien.



EINSTEIGER-PC

Günstiger geht es nicht: Wie unser Hardware-Special diesen Monat zeigt, kann man mit diesem 400-Euro-PC mit reduzierten Details passabel spielen.

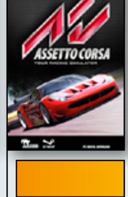
€ 400,-

SPIELSPASS FÜR WENIG GELD

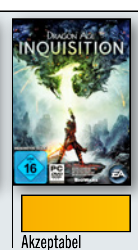
- \+ Der Klassiker *Skyrim* ist mit Ausnahme der HD-Texturen mit allen Details flüssig spielbar.
- − Bei *Assetto Corsa* müssen die Zahl der Fahrzeuge und viele Details reduziert werden.
- \+ Mit verringerter Auflösung und Details läuft *Dragon Age: Inquisition* mit rund 30 Fps.



Gut bis optimal



Mäßig



Akzeptabel

CPU



Hersteller/Modell: .... AMD FX-4300 + AMD-Boxed-CPU-Kühler
Kerne/Taktung: .... 4 Kerne/3,8 GHz (Turbo 4,0 GHz)
Preis: .... **70 Euro**

ALTERNATIVE

Wer bei der Leistung noch nachlegen will, spendiert seinem Spiele-PC den **AMD FX-6300** (6 Kerne/3,5 GHz; Turbo: 4,1) für **90 Euro**. Mit einen stärkeren Kühler wie dem **EKL Alpenföhn Brocken Eco** lässt sich der Sechskerner auch vortrefflich übertakten.

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: .... HIS R7 250 Icooler Boost Clock
Chip-/Speichertakt: .....1.050/2.300 GHz
Speicher/Preis: ....1 Gigabyte GDDR5/**70 Euro**

ALTERNATIVE

Die Grafikkarte im 400-Euro-Einsteiger-PC erlaubt nur das Spielen mit teils stark reduzierten Details (siehe S. 106 ff.). Mehr Leistung bietet die **HIS R9 270 Ipower X² Turbo Boost Clock** für **145 Euro**, die auch über 2 GB Grafikspeicher verfügt.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Giagbyte 970A-DS3P
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel AM3+ (970)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR3, x16 2.0 (2), x1 (2), PCI (2), 6x SATA 6 Gb/s/**60 Euro**

ALTERNATIVE

Dank Crossfire-X-Kompatibilität und OC-freundlichem UEFI ist das mit **75 Euro** veranschlagte **Asus MA5A97 R2.0** eine gute Wahl, wenn ihr den im 500-Euro-Rechner zum Einsatz (siehe S. 106 ff.) kommenden **AMD FX-6300** übertakten wollt.

RAM



Hersteller/Modell: ....Crucial Ballistix Sport DiMM Kit (BLS2CP4G3D1609DS1S00
Kapazität/Standard: ..2x 4 GByte/DDR3-1600
Timings/Preis: ....9-9-9-24/**65 Euro**

SSD/HDD

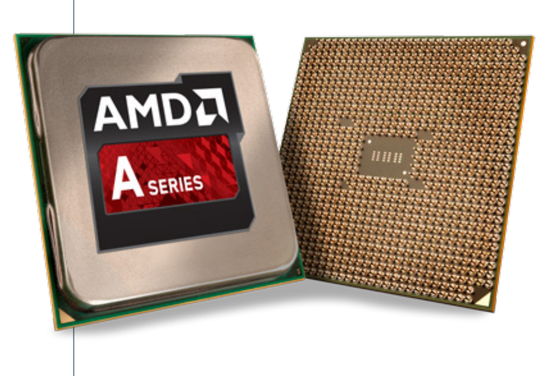


Hersteller/Modell: ......Toshiba DT0ACA (DT01ACA100)/ 32 Megabyte Cache
Anschluss/Kapazität: .... SATA 6Gb/s/1.000 GByte
U pro Min./Preis: ....7.200/**45 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Bitfenix Comrade, nicht schallgedämmt, 1x 120-mm-Lüfter vorinstalliert (**35 Euro**)
Netzteil: .. Cooler Master B500 ver. 2 (500 W) (**40 Euro**)
Laufwerk: . LG GH24NSC0 (DVD-RW) (**15 Euro**)

CPU MIT GRAFIKEINHEIT: IST DER AMD A8-7600 EINE OPTION FÜR DEN 400-EURO-RECHNER?



Mit 400 Euro ist das Budget für den Einsteiger-PC schon äußerst knapp bemessen. Ist der A8-7600 mit einer APU eine Alternative, um noch mehr Euro zu sparen?

Mit dem 85 Euro günstigen A8-7600 für den Sockel FM2+ gibt es eine APU mit einem sehr guten Preis-Leistungs-Verhältnis, die 55 Euro weniger als die Kombination aus FX-4300 und Radeon R7 250/1G im Einsteiger-PC kostet. Die Rohleistung der APU-Grafikeinheit ist jedoch noch einmal geringer als die der Radeon R7 250/1G. Außerdem wird zusätzlich RAM belegt, da die integrierte Grafikeinheit über keinen eigenen Speicher verfügt. Der A8-7600 ist aber eine gute Wahl, wenn selbst 400 Euro für den PC zu viel Geld sind beziehungsweise das Budget nicht mindestens für eine Grafikkarte der Leistungsklasse R7 250/1G ausreicht. Eine ab 45 Euro erhältliche R7 240 mit 1 Gigabyte DDR3-RAM kann sich bereits nicht mehr von einer APU absetzen.

Dual Graphics, also Crossfire bestehend aus einer günstigen Radeon-Grafikkarte und einer APU ist für den Einsteiger-PC keine praktikable Lösung, denn sie krankt an typischen Multi-GPU-Problemen: Die Mehrleistung hängt von der Treiberoptimierung ab und durch eine ungleichmäßige Bildausgabe weichen die gemessene und wahrgenommene Framerate oft voneinander ab (Mikroruckeln). Bei Systemen, mit denen sich ohnehin nur mit Mühe spielbare Framerates erzielen lassen und bei denen anders als bei High-End-PCs mit beispielsweise zwei R9 290X die Rechenleistung eines zusätzlichen Grafikchips zwingend benötigt wird, wiegen diese Nachteile doppelt schwer.



MITTELKLASSE-PC

Eine Full-HD-Auflösung, maximale Details und Kantenglättung: Schafft dieser Mittelklasserechner locker!

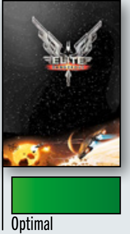
€ 1.078,-

DAS AUGE DARF MITSPIELEN

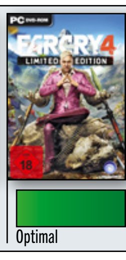
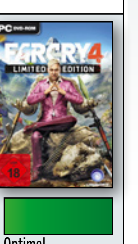
- *Assetto Corsa* läuft in 3.840 x 2.160 (4K) noch mit allen Details und rund 30 Fps.
- Maximale Detailfülle inklusive SMAA in 1080p bei *Elite Dangerous*; optimal für Oculus Rift
- Selbst mit aktiviertem Nvidia Gameworks lässt sich *Far Cry 4* ohne optische Einbußen spielen.



Optimal



Optimal

Optimal




GEFORCE GTX 960: NVIDIAS NEUE MITTELKLASSE-KARTE

Mit der Geforce GTX 970 und GTX 980 präsentierte Nvidia im September 2014 zwei Top-Karten für den High-End-Bereich. Was noch fehlt, ist ein Mittelklasse-Modell.

Am 22. Januar veröffentlichte Nvidia die neue, für das Mittelklasse-Segment konzipierte Geforce GTX 960. Kurz vor Redaktionsschluss wurden die technischen Daten des 3D-Beschleunigers bekannt: Demnach verfügt die GTX 960 über 1.024 Shader-ALUs (GTX 970: 1.664/GTX 980: 2.048) und 2 GByte GDDR5-Speicher. Letztgenannter taktet mit 3.500 MHz, besitzt jedoch nur ein 128 Bit breites Speicherinterface – bei der GTX 970/980 sind es 256 Bit. Der beim Spielen aktive GPU-Takt liegt bei 1.178 MHz (Boost); bei werkseitig übertakteten GTX-960-Modelle sind bis zu 1.300 MHz möglich. Aufgrund dieser technischen Spezifikationen dürfte die Geforce GTX 960 etwa halb so schnell wie eine GTX 980 sein, da alle leistungsrelevanten Daten halbiert wurden. Die Leistung dürfte sich folglich im Bereich der alten Modelle Geforce GTX 770 und Radeon R9 280X bewegen, allerdings bei reduzierter Leistungsaufnahme – gewöhnliche GTX-960-Karten verbrauchen laut Nvidia maximal 120 Watt. Beim Preis spekulieren wir auf höchstens 200 Euro.

CPU



Hersteller/Modell: .... Core i5-4690K + Lüfter EKL Alpenföhn Brocken Eco
Kerne/Taktung: .... 4 Kerne/3,5 GHz (Turbo 3,9 GHz)
Preis: .... **215 Euro** + **30 Euro**

ALTERNATIVE

Der **AMD FX-8350** (8 Kerne/4 Module, 4,0 GHz, Turbo: 4,2 GHz) ist eine AMD-Mittelklasse-CPU mit gutem Preis-Leistungs-Verhältnis. Gebt ihr dem Mehrkerner für **146 Euro** den Vorzug, spart sogar fast **70 Euro**. Ihr müsst jedoch in Kauf nehmen, dass der **FX-8350** über weniger Leistung verfügt als der **Core i5-4690K**.

GRAFIKKARTE

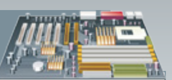


Hersteller/Modell: .... VTX3D Radeon R9 290 X-Edition V2
Chip-/Speichertakt: .....975/2.500 MHz
Speicher/Preis: ....4 Gigabyte GDDR5/**250 Euro**

ALTERNATIVE

Von der erst nach Redaktionsschluss am 22.1.2015 veröffentlichten GTX 960 (siehe Kasten unten) abgesehen, gibt es aktuell keine Nvidia-Alternative zur R9 290. Lediglich eine übertaktete GTX 760 wie die **Gainward GTX 760 Phanto1m** für stolze **200 Euro** kommt leistungstechnisch an die R9 290 nahe heran.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... MSI Z97 Gaming 7
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel 1150 (Z97)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR3, x16 3.0 (3), x1 (4), PCI (0)/**164 Euro**

ALTERNATIVE

Wer sich für den **FX-8350** als CPU entscheidet, benötigt auch eine passende Hauptplatine. Zum Sockel AM3+ kompatible Boards sind günstiger. So kostet das empfehlenswerte **Asrock 990FX Killer** (AMD990) mit M.2-Schnittstelle lediglich **124 Euro**.

RAM



Hersteller/Modell: ....TeamGroup Zeus Series DIMM Kit (TZBD38G1600HC9DC01)
Kapazität/Standard: ..2x 4 GByte/DDR3-1600
Timings/Preis: ....9-9-9-24/**64 Euro**

ALTERNATIVE

Die doppelte Speichermenge, also dasselbe **DDR3-1600-Kit** mit **zwei 8-Gigabyte-Riegeln** schlägt mit **142 Euro** zu Buche, wird zum Spielen aber nicht zwingend benötigt. Für Übertakter: Die **DDR3-2133-Variante** des **4-GB-Riegelpaars** liegt bei **78 Euro**.

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ......OCZ Vertex 460/ Toshiba DT01ACA300
Anschluss/Kapazität: .... SATA 6 Gb/s/240 GByte/3.000 GByte
U pro Min./Preis: ....-/7.200/**120 Euro**/**84 Euro**

ALTERNATIVE

Mehr Speicherplatz für Spiele und Daten bietet die **Western Digital Red WD40EFRX** mit **4 Terabyte** Kapazität für **155 Euro**.

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: . . Nanoxia Deep Silence 3, schallgedämmt, drei Lüfter mitgeliefert (**65 Euro**)
Netzteil: . . Corsair C5550M (516 Watt) (**71 Euro**)
Laufwerk: . LG GH24NSCO (DVD-RW) (**15 Euro**)



HIGH-END-PC

Dank der schnellsten Grafikkarte, der GTX 980, und eines sehr flotten Vierkerners ist unser High-End-Rechner auch den hardwarehungrigsten Titeln gewachsen.

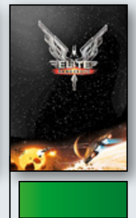
€ 2.076,-

SCHÖNER SPIELEN GEHT NICHT

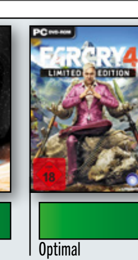
- *Far Cry 4* lässt sich selbst mit einer UHD-Auflösung und 4x TXAA/MFAA ruckelfrei spielen.
- Bei *Assetto Corsa* erzielt ihr mit allen Details und UHD-Auflösung (3.840 x 2.168) 30 Fps.
- *Elite Dangerous* läuft mit maximale optischer Pracht (inkl. SMAA) und in UHD absolut flüssig

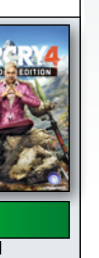


Optimal



Optimal





Optimal

Manli/Caseking 970 WSE (GTX-980-Design)

Palit Geforce GTX 970 im DHE-Spardesign

LEISE UND AUFFÄLLIG: GTX 970 WHISPER SILENT EDITION

Falls Sie schon immer eine Geforce GTX 970 im edlen Design der GTX 980 besitzen wollten, hat der Online-Versender Caseking (caseking.de) das Richtige für Sie.

Overclockers.uk kombiniert die Stärken der Geforce GTX 980 mit denen der GTX 970. Das Ergebnis ist die GTX 970 „Whisper Silent Edition" , welche sich Grundlayout und Kühldesign ihrer großen Schwester zunutze macht – plus Feintuning. Im Praxistest gibt es keine Überraschungen, die GTX 970 WSE verhält sich wie eine kleine GTX 980. Der Direct-Heat-Exhaust-Kühler (DHE) hat mit der GTX 970 weniger Arbeit als mit der GTX 980 und erzeugt daher eine geringe Lautheit unter Last: Wir messen schlimmstenfalls 49 % PWM-Drehkraft, resultierend in einer Lautheit von 2,3 Sone (Leerlauf: 0,3 Sone). Das von einigen Grafikkarten bekannte Zirpen tritt bei der GTX 970 WSE nicht auf. Nur bei dreistelligen Fps-Werten hört man ein leises Fiepen. In puncto Leistung platziert sich die für 400 Euro erhältliche GTX 970 WSE knapp unter den meisten Custom-Designs. Wir messen einen Mindest-Boost von 1.190 MHz (*Anno 2070*). *Crysis 3*, *Skyrim* & Co. laufen mit 1.250 MHz.

CPU



Hersteller/Modell: .... Intel Core i7-4790K + Lüfter EKL Himalaya 2
Kerne/Taktung: .... 4 + SMT/4,0 GHz (Turbo 4,4 GHz)
Preis: .... **307 Euro** + **36 Euro**

ALTERNATIVE

Der **Core i7-5820K** bietet für den höheren Preis von **357 Euro** zwar sechs echte sowie sechs virtuelle Kerne (SMT), kann diesen Vorteil aber nur bei Spielen umsetzen, die mehr als acht Kerne nutzen. Mit einem Takt von nur **3,3 GHz** (**Turbo: 3,6 GHz**) ist er bei der reinen Pro-Takt-Leistung dem **Core i7-4790K** überlegen. Dazu kommen höhere Kosten für die Platine und DDR4-Speicher.

GRAFIKKARTE

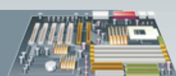


Hersteller/Modell: .... MSI Geforce GTX 980 Gaming 4G
Chip-/Speichertakt: .....1.316/3.506 GHz
Speicher/Preis: ....4 Gigabyte GDDR5/**560 Euro**

ALTERNATIVE

Die einzige AMD-Karte, die zwischen 80 und 90 Prozent der Leistung der **GTX 980** garantiert, ist die **R9 290X**. Die ist dann allerdings günstiger, für die sogar mit **8 Gigabyte VRAM** bestückte **Sapphire R9 290X Vapor-X OC 8GB** beispielsweise legt man nur **480 Euro** auf die Ladentheke. Allerdings hat die übertaktete R9-290X-GPU den schlechten Ruf, unter Last laut zu sein. Auf Nvidia-Gameworks-Effekte wie TXAA oder das PhysX-Module Turbulence müsst ihr ebenfalls verzichten.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Asus Maximus VII Hero
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel 1150 (Z97)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR3, x16 3.0 (3), x1 (3), PCI (0), M.2, SLI/**184 Euro**

ALTERNATIVE

Fällt eure Kaufentscheidung auf den **Core i7-5820K**, benötigt ihr eine Sockel-2011-v3-Platine. Ein Preis-Leistungs-Tipp wäre das Gigabyte X99 -UD3 für **197 Euro**. Wichtig: Der Haswell-E-Chipsatz unterstützt nur DDR4-, nicht aber DDR3-Speicher.

RAM



Hersteller/Modell: ....Crucial Ballistix Tactical (BLT2CP8G3D1869DT1TX0EU)
Kapazität/Standard: ..2x 8 GByte/DDR3-1866
Timings/Preis: ....9-9-9-27/**133 Euro**

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ......Samsung SSD 850 Pro/ Western Digial Red WD40EFRX
Anschluss/Kapazität: .... SATA 6Gb/s/512 GByte/6.000 GByte
U pro Min./Preis: ....-/5.400/**282 Euro**/**251 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Be Quiet Silent Base 800 Orange, gedämmt, drei Lüfter vorinstalliert (**108 Euro**)
Netzteil: .. Seasonic X-750 KM3, 744 Watt (**145 Euro**)
Laufwerk: . DVD/BD-Brenner Asus BW-16D1HT (Blu-ray/ DVD Single und Dual Layer) (**70 Euro**)

Viel Spaß für wenig Geld



Bild: No Limits, MEV

Von: Philipp Reuther

Einen tollen Spiele-PC für einen stolzen Preis zusammenzustellen, ist einfach. Wir testen, ob sich aktuelle Titel auch mit einem Rechner für ca. 500 oder sogar nur 400 Euro genießen lassen.

Bei High-End-Hardware wie dem Core i7-5960X oder einer GTX 980 schlagen die Herzen vieler PC-Schrauber höher, eine Anschaffung kommt für die meisten Spieler aus finanziellen Gründen aber nicht infrage. Für einen neuen PC stehen oft nur einige hundert Euro zur Verfügung. Was kann man von so einem Rechner an Spieletauglichkeit erwarten? Das zeigen wir euch anhand des auch im Hardware-Einkaufsführer (ab Seite 102) präsentierten Einsteiger-PCs für 400 Euro bzw. der 500-Euro Alternative. Dabei überprüfen wir die Spieletauglichkeit anhand der vier aktuellen Titel *Assassin's Creed: Unity*, *Call of Duty: Advanced Warfare*, *Dragon Age: Inquisition* und *Far Cry 4*.

DETAILS ZUM REALITÄTS-CHECK

Eine ausführliche Auflistung der in den Spar-Spiele-Rechnern eingebauten Komponenten findet ihr unten, die Tabelle bietet die kompakte Version. Im Preis von 400 respektive 500 Euro ist weder Peripherie noch Software inbegriffen. Bei einem so kleinen Budget ist die Grafikkarte der eigentliche Knackpunkt: Da bei grundlegenden Bestandteilen wie Gehäuse, Netzteil oder Festplatte allein aufgrund des Materialaufwands ein gewisser Mindestpreis anfällt, ist der Spielraum für leistungsrelevante Komponenten stark begrenzt. Daher sind die zusätzlichen 100 Euro für die 500-Euro Konfiguration fast vollständig in die Grafikkarte geflossen.

PRIORITÄTEN SETZEN

Bei Prozessor und Grafikkarte achten wir auf ein möglichst gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. Da sich AMDs CPUs im Einsteigersegment durch eine hohe Leistung pro Euro auszeichnen, wählen wir den FX-4300/FX-6300 mit vier/sechs Kernen. Bei der Grafikkarte suchen wir bewusst kein günstiges Modell mit 2 GByte DDR3-VRAM aus, weil der Leistungsunterschied gegenüber DDR5-Chips zu groß ist. Auch das Kosten-Nutzen-Verhältnis des Boxed-Kühlers ist unschlagbar, Boxed-Prozessoren sind nämlich nicht teurer als Modelle ohne Kühler. Wer Wert auf einen leisen Betrieb oder Übertaktungsspielraum legt, sollte sich jedoch einen CPU-Kühler für 20 bis 30 Euro gönnen (siehe Tabelle: Optionaler CPU-Kühler). Da auf eine SSDs für rund 50 Euro kaum mehr als das Betriebssystem und einige Anwendungen passen, dient eine HDD mit 1 TByte als Speichermedium. Um für Titel, die wie *Assassin's Creed: Unity* nach mindestens 6 GByte Speicher verlangen, gerüstet zu sein, bestücken wir beide PCs mit zwei 4-GB-RAM-Riegeln. Zu guter Letzt bietet auch das 500-Watt-Netzteil von Cooler Master eine ordentliche Effizienz und (Absicherungs-)Technik. ❑

KONFIGURATION: SPIELE-PC FÜR 400 EURO

Komponente	Produkt	Preis
Prozessor+ Kühler	AMD FX-4300 (4 Kerne, 3,8 bis 4,0 GHz) + Boxed-Kühler	€ 70,-
Arbeitsspeicher	Crucial Ballistix Sport (2× 4 Gigabyte DDR3-1600)	€ 65,-
Hauptplatine	Gigabyte 970A-DS3P (USB 3.0, 6 × SATA 6 Gb/s)	€ 60,-
Grafikkarte	HIS R7 250 Icooler Boost Clock (1 Gigabyte GDDR5)	€ 70,-
HDD/Netzteil/Gehäuse*	Toshiba DT01ACA (1 TB)/CM B500 ver. 2/Bitfenix Comrade	€ 135,-
Gesamtpreis		€ 400,-
Optionaler CPU-Kühler	Cooler Master Hyper TX3 Evo (92 mm, max. 2,7 Sone)	€ 20,-
Gesamtpreis		€ 420,-

* Siehe Einsteiger-PC im Hardware-Teil (S. 102)

KONFIGURATION: SPIELE-PC FÜR 500 EURO

Komponente	Produkt	Preis
Prozessor	AMD FX-6300 (6 Kerne, 3,5 bis 4,1 GHz) + Boxed Kühler	€ 90,-
Arbeitsspeicher	Crucial Ballistix Sport (2× 4 Gigabyte DDR3-1600)	€ 65,-
Hauptplatine	Asus M5A97 R2.0 (USB 3.0, 6 × SATA 6 Gb/s)	€ 75,-
Grafikkarte	HIS R9 270 Ipower Iceq X² Turbo Boost Clock (2 GB GDDR5)	€ 145,-
HDD/Netzteil/Gehäuse*	Toshiba DT01ACA (1 TB)/CM B500 ver. 2/Bitfenix Comrade	€ 135,-
Gesamtpreis		€ 510,-
Optionaler CPU-Kühler	EKL Alpenföhn Brocken Eco (120 mm, max. 1,9 Sone)	€ 30,-
Gesamtpreis		€ 540,-

* Siehe Einsteiger-PC im Hardware-Teil (S. 102)

ASSASSIN'S CREED: UNITY

GÜNSTIGE SPIELE-PCS: ÜBERTAKTUNG

	400-Euro-PC		500-Euro-PC	
	Standard	Übertaktet	Standard	Übertaktet
Kerntakt (Volllast)	3.900 MHz	4.400 MHz (+13 %)	3.800 MHz	4.200 MHz (+11 %)
CPU-NB-Takt	2.000 MHz	2.400 MHz (+20 %)	2.000 MHz	2.400 MHz (+20 %)
RAM-Takt	DDR3-1600	DDR3-1866 (+17 %)	DDR3-1600	DDR3-1866 (+17 %)
RAM-Timings	9-9-9-24	10-10-10-30	9-9-9-24	10-10-10-30
Grafikchiptakt	1.050 MHz	1.175 MHz (+12 %)	975 MHz	1.115 MHz (+14 %)
Grafikspeichertakt	2.300 MHz	2.750 MHz (+20 %)	2.800 MHz	3.200 MHz (+14 %)
Fps-Durchschnitt*	29,7 Fps	32,1 Fps (+8 %)	36,5 Fps	39,2 Fps (+7 %)

* ermittelt in *Assassin's Creed: Unity*, *Call of Duty: Advanced Warfare*, *Dragon Age: Inquisition*, *Far Cry 4* und mit der jeweiligen PC-Games-Konfiguration (siehe Tabelle zum jeweiligen Spiel)

LEISTUNG IN ASSASSIN'S CREED: UNITY

500-Euro-PC (FX-6300, Radeon R9 270/2G, 2 × 4 Gigabyte DDR3-1600)

Einstellung	Min.	Ø Fps
OC: Min. Details (1.280 × 720)	34	42,1 (+47 %)
Min. Details (1.280 × 720)	29	38,1 (+33 %)
OC: PCGH-Konfig. (1.920 × 1.080)	27	29,9 (+4 %)
PCGH-Konfig. (1.920 × 1.080)	25	28,7 (Basis)
OC: Max Details (1.920 × 1.080)	12	13,8 (-52 %)
Max. Details (1.920 × 1.080)	9	11,5 (-60 %)

400-Euro-PC (FX-4300, Radeon R7 250/1G, 2 × 4 Gigabyte DDR3-1600)

Einstellung	Min.	Ø Fps
OC: Min. Details (1.280 × 720)	12	16,4 (+1 %)
Min. Details (1.280 × 720)	11	15,1 (-7 %)
OC: PCGH-Konfig. (1.152 × 648)	14	18,6 (+ 14%)
PCGH-Konfig. (1.152 × 648)	12	16,3 (Basis)
OC: Max Details (1.920 × 1.080)	1	2,2 (-87 %)
Max. Details (1.920 × 1.080)	1	1,9 (-88 %)

System: Übertaktung: FX-4300 @ 4,4/2,4GHz (Kerne/CPU-NB), FX-6300 @ 4,2/2,4 GHz (Kerne/CPU-NB), R9 250/1G @ 1.175/2.750 MHz (GPU/Speicher), R7 270/2G @ 1.115/3.200 MHz (GPU/Speicher), DDR3-1866 (10-10-10-30); Windows 8.1 x64, Catalyst 14.501

Min. Ø Fps ▶ Besser

Assassin's Creed: Unity ist das wohl momentan forderndste Spiel überhaupt, denn selbst die minimalen Systemanforderungen fallen ungewöhnlich hoch aus. Dabei belastet das neue Assassinen-Abenteuer sowohl Prozessor als auch Grafikkarte stark, zudem verlangt es nach großen Mengen Speicher. Letzteres betrifft sowohl Haupt- wie auch Grafikkartenspeicher, zudem belegt *Unity* rund 50 Gigabyte auf der Festplatte. Für den Hardware-Hunger wird allerdings viel geboten: *Assassin's Creed: Unity* sieht oft umwerfend gut aus.

DER 400-EURO-PC

Unser 400-Euro-PC hat mit *Unity* seine liebe Not: Selbst wenn wir die Details und die Auflösung auf das absolute Minimum reduzieren und den Prozessor sowie die Grafikkarte übertakten, erhalten wir keine flüssigen Bildraten. Auf der Suche nach zusätzlichen Einstellungsmöglichkeiten haben wir sogar die Konfigurationsdatei des Spiels erfolglos durchforstet. Doch die Details lassen sich nicht weiter absenken. Grund für die Frameraten-Misere ist die zu schwache R7 250. Hier hilft nur das Aufrüsten auf ein leistungsfähigeres Modell.

DER 500-EURO-PC

Was 100 Euro ausmachen können, demonstriert unser 500-Euro-PC in *Unity* eindrucksvoll. Dies lässt sich einzig auf die Leistung der Grafikkarte zurückführen, die R7 270 erlaubt Full-HD mit einer Mischung aus niedrigen und mittleren Details. Abstriche machen wir hauptsächlich bei der Berechnung der Schatten. Mit nur zwei Gigabyte Grafikkartenspeicher sind mittlere Texturdetails sowie die Umgebungsqualität auf mittlerer Stufe die beste Wahl. Damit läuft *Unity* in 1080p weitestgehend flüssig mit 30 Fps und überzeugt optisch immer noch.

DIE PC-GAMES-KONFIGURATIONEN

Grafikoption im Spiel	400-Euro-PC	500-Euro-PC
Auflösung (Pixel)	1.152 × 648	1.920 × 1.080
Anisotrope Filterung (Treiber)	Leistung	Hohe Qualität
Umgebungsqualität	Niedrig	Mittel
Texturauflösung	Niedrig	Mittel
Schattenqualität	Niedrig	Niedrig
Ambient Occlusion	Aus	Aus
Anti-Aliasing	Aus	FXAA
Blooming	Aus	Ein

GRAFIKQUALITÄT IN ASSASSIN'S CREED: UNITY

Minimale Details (1.280 × 720 Pixel)



PC-Games-Konfiguration (400-Euro-PC)



Maximale Details (1.920 × 1.080 Pixel, 4x MSAA)



PC-Games-Konfiguration (500-Euro-PC)



CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE

DIE PC-GAMES-KONFIGURATIONEN

Grafikoption im Spiel	400-Euro-PC	500-Euro-PC
Auflösung (Renderauflösung)	1080p (hoch, 1.408 × 880)	1.920 × 1.080 (100%)
Texturen, Normal, Specular, AF.	Normal, niedrig, niedrig, normal	Hoch, normal, normal, hoch
Schatten, Auflösung	Ein, normal	Ein, normal
Tiefen,- Bewegungsunschärfe	Mittel, mittel	Mittel, mittel
Ambient Occlusion	Normal	HBAO+
Anti-Aliasing, Supersampling	Filmisch SMAA T2x, aus	Filmisch SMAA T2x, aus
Decals	Ein	Ein
Dynamische Lichter	Maximal 4	Maximal 8
Restliche Einstellungen	Normal/Mittel	Hoch

LEISTUNG: CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE

500-Euro-PC (FX-6300, Radeon R9 270/2G, 2 × 4 Gigabyte DDR3-1600)

Einstellung	Min.	Ø Fps
OC: Minimale Details (1.280 × 720)	88	111,8 (+131 %)
Minimale Details (1.280 × 720)	79	105,2 (+117 %)
OC: PCG-Konfig. (1.920 × 1.080)	47	53,2 (+10 %)
PCG-Konfiguration (1.920 × 1.080)	43	48,5 (Basis)
OC: Max. Details (1.920 × 1.080)	35	46,9 (-3 %)
Maximale Details (1.920 × 1.080)	34	42,3 (-13 %)

400-Euro-PC (FX-4300, Radeon R7 250/1G, 2 × 4 Gigabyte DDR3-1600)

Einstellung	Min.	Ø Fps
OC: Minimale Details (1.280 × 720)	67	77,3 (+82 %)
Minimale Details (1.280 × 720)	64	73,4 (+73 %)
OC: PCG-Konfig. (1.408 × 880)	37	45,2 (+7 %)
PCG-Konfiguration (1.408 × 880)	35	42,4 (Basis)
OC: Max. Details (1.920 × 1.080)	5	12,3 (-71 %)
Maximale Details (1.920 × 1.080)	4	10,6 (-75 %)

System: Übertaktung: FX-4300 @ 4,4/2,4GHz (Kerne/CPU-NB), FX-6300 @ 4,2/2,4 GHz (Kerne/CPU-NB), R9 250/1G @ 1.175/2.750 MHz (GPU/Speicher) R7 270/2G @ 1.115/3.200 MHz (GPU/Speicher), DDR3-1866 (10-10-10-30); Win 8.1 x64, Catalyst 14.501



Für das im November 2014 veröffentlichte *Call of Duty* wurde die verwendete Infinity-Ware-Engine deutlich modernisiert. Zu den optisch auffälligsten Änderungen zählt der Wechsel auf ein Physik-basierendes Rendering, zudem gab es einen großen Sprung bei der Darstellung von Figuren und deren Gesichtern. Trotzdem ist die Grafik von *CoD: Advanced Warfare* nicht mehr ganz zeitgemäß. Dies hat allerdings auch Vorteile, denn die Hardware-Anforderungen fallen sehr moderat aus.

DER 400-EURO-PC

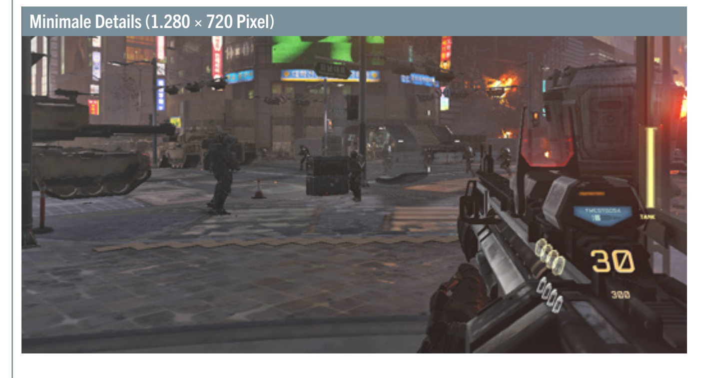
Für *CoD: Modern Warfare* haben wir wegen des flotten Gameplays eine Bildrate von 45 Fps angestrebt. Bei der Konfiguration für unseren 400-Euro-PC gab es mehrere Möglichkeiten, diese zu erreichen. Neben der Leistung der Grafikkarte ist vor allem deren Speicher ausschlaggebend. In 1080p läuft schon mit mittleren Texturdetails der Grafikspeicher über, das Spiel fängt an zu stocken. Zudem passt *CoD: Advanced Warfare* die Texturqualität dynamisch an. Steht zu wenig VRAM zur Verfügung, bekommt der Spieler unabhängig von den Einstellungen im Optionsmenü qualitativ schlechtere Texturen zu Gesicht. Da diese in der niedrigsten Einstellung extrem matschig aussehen, wollten wir nicht auf die normale Qualitätseinstellung verzichten. Dies machte aber den Verzicht auf Full-HD nötig, stattdessen nutzen wir die spielinterne Auflösungsskalierung auf der Stufe hoch. Eine Reduzierung der Schattenauflösung spart zusätzlichen Speicher und erhöht zudem die Bildraten. So lässt sich das neue *Call of Duty* angenehm flott spielen.

DER 500-EURO-PC

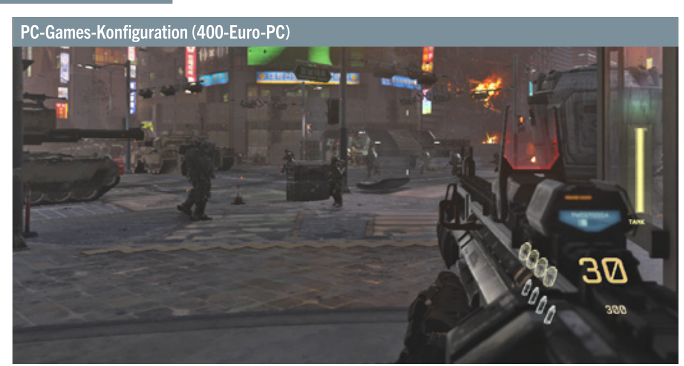
Der Grafikkartenspeicher ist auch bei unserem 500-Euro-PC ein Problem: Mit nur zwei Gigabyte können wir die Qualität nicht auf die höchste Stufe setzten, ohne dass es hin und wieder zu Rucklern kommt oder Texturen in niedrigerer Auflösung eingeblendet werden. Um Speicher zu sparen, setzen wir daher die Auflösung der Normal- und Specular-Maps herab und wählen für die Schatten die mittlere Stufe. Die restlichen Einstellungen können wir auf „Hoch" setzen, das Spiel läuft so in vollen 1080p flüssig.

GRAFIKQUALITÄT IN CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE

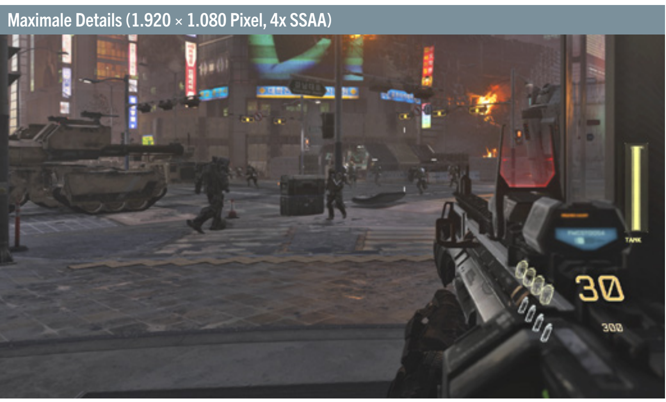
Minimale Details (1.280 × 720 Pixel)



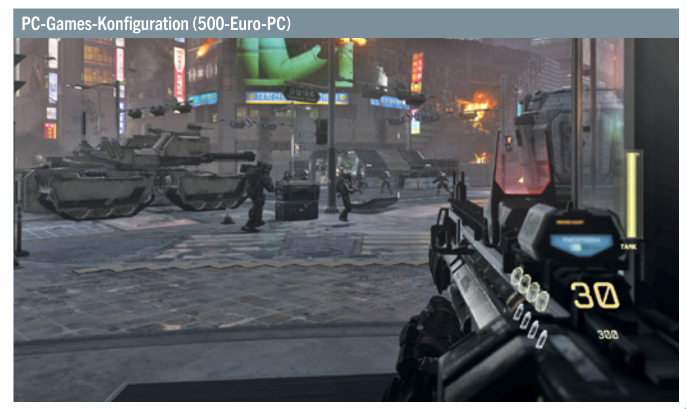
PC-Games-Konfiguration (400-Euro-PC)



Maximale Details (1.920 × 1.080 Pixel, 4x SSAA)



PC-Games-Konfiguration (500-Euro-PC)



DIE PC-GAMES-KONFIGURATIONEN

Grafikoption	400-Euro-PC	500-Euro-PC
Auflösung(sskalierung)	1.632 × 918 (85% Full-HD)	1.920 × 1080 (100%)
Gitterqualität	Mittel	Hoch
Tessellation	Aus	Niedrig
Texturqualität	Mittel	Hoch
Schattenqualität	Niedrig	Mittel
Geländequalität	Mittel	Hoch
Post-Processing-Qualität	Mittel	Hoch
Ambient Occlusion	Aus	SSAO
Restliche Einstellungen	Normal/Mittel	Hoch

LEISTUNG IN DRAGON AGE: INQUISITION

500-Euro-PC (FX-6300, Radeon R9 270/2G, 2 × 4 Gigabyte DDR3-1600)*

Einstellung	Min.	Ø Fps
OC: Minimale Details (1.280 × 720)	61	74,1 (+133 %)
Mininimale Details (1.280 × 720)	58	69,5 (+119 %)
OC: PCG-Konfig. (1.920 × 1.080)	33	34,7 (+9 %)
PCG-Konfiguration (1.920 × 1.080)	31	31,8 (Basis)
OC: Max. Details (1.920 × 1.080)	14	16,2 (-49 %)
Maximal Details (1.920 × 1.080)	12	14,8 (-53 %)

400-Euro-PC (FX-4300, Radeon R7 250/1G, 2 × 4 Gigabyte DDR3-1600)

Einstellung	Min.	Ø Fps
OC: Minimale Details (1.280 × 720)	35	39,7 (+48 %)
Minimale Details (1.280 × 720)	33	36,3 (+35 %)
OC: PCG-Konfig. (1.632 × 918)	26	28,6 (+7 %)
PCG-Konfiguration (1.632 × 918)	24	26,8 (Basis)
OC: Max. Details (1.920 × 1.080)	1	2,4 (-91 %)
Maximale Details (1.920 × 1.080)	1	1,9 (-93 %)

System: Übertaktung: FX-4300 @ 4,4/2,4 GHz (Kerne/CPU-NB), FX-6300 @ 4,2/2,4 GHz (Kerne/CPU-NB), R9 250/1G @ 1.175/2.750 MHz (GPU/Speicher) R7 270/2G @ 1.115/3.200 MHz (GPU/Speicher), DDR3-1866 (10-10-10-30); Win 8.1 x64, Catalyst 14.501

Min. ▮ Ø Fps
▶ Besser

* Mantle-API statt Direct 3D

Für das epische Bioware-Rollenspiel kommt eine modifizierte Version der aus *Battlefield 4* bekannten Frostbite-Engine zum Einsatz. Diese nutzt für die Darstellung der teils riesigen Landstriche verstärkt Streaming-Technologien, die besonders den Prozessor fordern. Aber auch an die Grafikkarte stellt die hübsche Fantasy-Optik des dritten Teils der *Dragon-Age*-Reihe hohe Ansprüche: Knackige Texturen, schicke Effekte, die teils dichte Vegetation und die tessellierte Landschaft sowie Oberflächen lassen die GPU glühen. Die Frostbite-Engine skaliert allerdings auch sehr gut nach unten. Zudem kann mit einer aktuellen Radeon-Grafikkarte die Low-Level-Schnittstelle Mantle genutzt werden. Diese kann schwächere Prozessoren unterstützen.

DER 400-EURO-PC

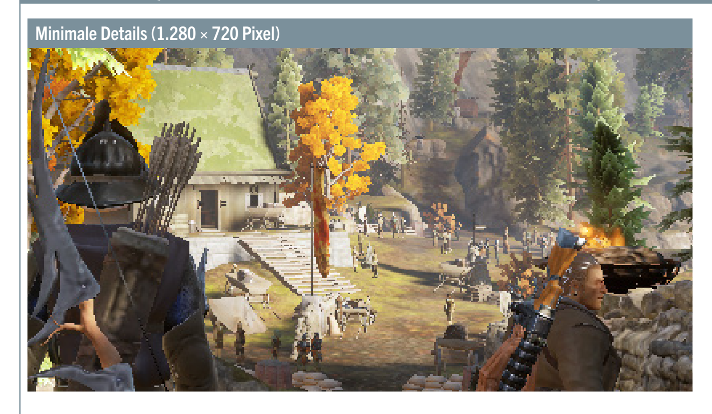
Ausgerechnet bei unserer 400-Euro-Konfiguration funktioniert die sich noch im Beta-Stadium befindliche Mantle-API aber nicht befriedigend: Die Bildraten fallen niedriger aus als unter Direct X. Das liegt höchstwahrscheinlich an der verbauten R7 250. Eventuell wird diese noch nicht richtig unterstützt, zudem ist ihr Speicher knapp bemessen. Also nutzen wir Direct X und zudem den integrierten Downscaler, um Speicher sowie Leistung einzusparen. So erlaubt uns *Dragon Age: Inquisition*, die recht hübschen mittleren Texturdetails zu nutzen. Auch die Schattenqualität reduzieren wir, Tessellation und Umgebungsverdeckung sind dagegen deaktiviert. Für die restlichen Einstellungen können wir mittlere Details nutzen.

DER 500-EURO-PC

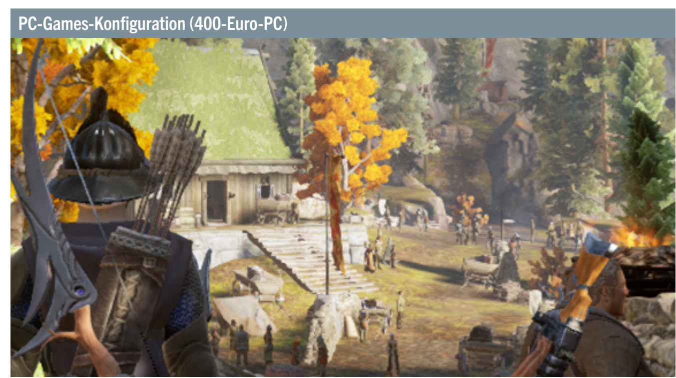
Der stärkere Prozessor sowie die deutlich leistungsfähigere Grafikkarte ermöglichen unserem 500-Euro-Setup fast durchweg hohe Details bei vollen 1080p, nur bei der Tessellation und den Schatten müssen wir kleinere Abstriche machen. Mit dieser Konfiguration macht auch Mantle einen guten Eindruck: Trotz hoher Auslastung der verbauten R9 270 erhalten wir mit AMDs API bessere Ergebnisse als unter Direct X 11. Mit diesen Einstellungen bleibt *Dragon Age: Inquisition* auch in unserem Worst-Case-Szenario stets flüssig, die Übertaktung gibt uns ein zusätzliches Polster.

GRAFIKQUALITÄT IN DRAGON AGE: INQUISITION

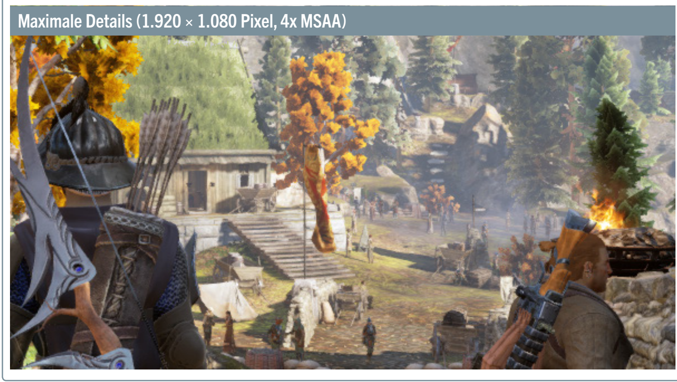
Minimale Details (1.280 × 720 Pixel)



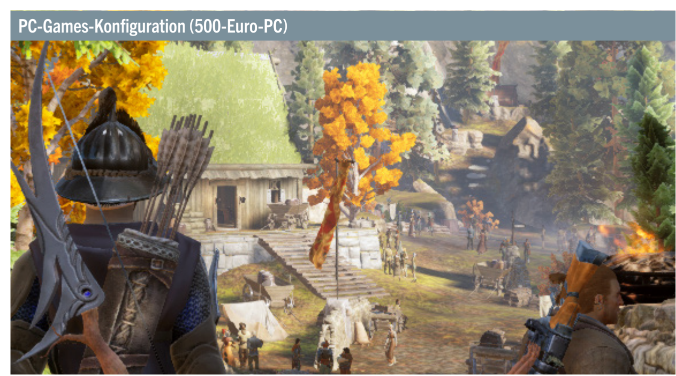
PC-Games-Konfiguration (400-Euro-PC)



Maximale Details (1.920 × 1.080 Pixel, 4x MSAA)



PC-Games-Konfiguration (500-Euro-PC)



FAR CRY 4

DIE PC-GAMES-KONFIGURATIONEN

Grafikoption	400-Euro-PC	500-Euro-PC
Auflösung	1.600 × 900	1.920 × 1.080
Texturen	Mittel	Hoch
Schatten	Niedrig	Mittel
Umgebung	Hoch	Hoch
Umgebungsverdeckung	Aus	SSBC
Anti-Aliasing	SMAA	SMAA
Strahlenbündel	Aus	Erweitert
Fell/Relief	Aus/aus	An/Aus
Restliche Details	Mittel	Hoch

LEISTUNG IN FAR CRY 4

500-Euro-PC (FX-6300, Radeon R9 270/2G, 2 × 4 Gigabyte DDR3-1600)

Einstellung	Min.	Ø Fps
OC: Min. Details (1.280 × 720)	64	85,1 (+176 %)
Minimale Details (1.280 × 720)	58	79,5 (+158 %)
OC: PCG-Konfig. (1.920 × 1.080)	28	33,1 (+7 %)
PCG-Konfig. (1.920 × 1.080)	26	30,8 (Basis)
OC: Max. Details (1.920 × 1.080)	5	9,9 (-68 %)
Maximale Details (1.920 × 1.080)	4	9,1 (-70 %)

400-Euro-PC (FX-4300, Radeon R7 250/1G, 2 × 4 Gigabyte DDR3-1600)

Einstellung	Min.	Ø Fps
OC: Min. Details (1.280 × 720)	46	56,8 (+80 %)
Minimale Details (1.280 × 720)	41	54,1 (+71 %)
OC: PCG-Konfig. (1.600 × 900)	29	34,3 (+9 %)
PCG-Konfiguration (1.600 × 900)	27	31,6 (Basis)
OC: Max. Details (1.920 × 1.080)	1	2,4 (-92 %)
Maximale Details (1.920 × 1.080)	1	1,8 (-94 %)

System: Übertaktung: FX-4300 @ 4,4/2,4 GHz (Kerne/CPU-NB), FX-6300 @ 4,2/2,4 GHz (Kerne/CPU-NB), R9 250/1G @ 1.175/2.750 MHz (GPU/Speicher) R7 270/2G @ 1.115/3.200 MHz (GPU/Speicher), DDR3-1866 (10-10-10-30); Win 8.1 x64, Catalyst 14.501

Min. | Ø Fps
▶ Besser

Während spielerisch vieles beim Alten bleibt, zeigt sich das neue *Far Cry* optisch von einer frischen Seite. Das sehr hübsch gestaltete und frische Himalaya-Setting begeistert durch schicke Postkartenmotive wie schneebedeckte Achttausender oder malerische Bergdörfer. Die offene Spielwelt wird von der Dunia-Engine dargestellt, diese skaliert trotz schicker Optik gut und erlaubt auch auf schwächeren Systemen ausreichend hohe Bildraten.

DER 400-EURO-PC

Auch in *Far Cry 4* haben wir uns bei den Grafikeinstellungen gegen Full-HD entschieden. Zwar schafft dieses System auch in 1080p mit den minimalen Details rund 30 Fps in unserem anspruchsvollen Benchmark, doch so konfiguriert sieht *Far Cry 4* trostlos aus. Stattdessen haben wir die Auflösung auf 900p reduziert; dies erlaubt es uns, mittlere Texturdetails zu nutzen und einige Effekte zuzuschalten. Zudem können wir die Umgebungsdetails gar auf die Stufe „Hoch" setzen, dies zeigt mehr von der hübschen Landschaft und reduziert störendes Pop-up. Zwar fallen in unserem Benchmark die Bildraten auch mal kurz unter die 30-Fps-Grenze, dies liegt aber an dem fehlerhaften Streaming des Spiels, welches mit einem der kommenden Patches behoben werden soll.

DER 500-EURO-PC

Beim 500-Euro-Modell müssen wir bei den Grafikeinstellungen nur wenige Kompromisse eingehen, die meisten Details können wir auf hohe Stufe setzen. Zugunsten von besseren Bildraten stellen wir die Schatten auf „mittel", für die Umgebungsverdeckung nutzen wir Ubisofts Variante SSBC. Mit den „erweiterten" Strahlenbündeln leisten wir uns gar einen Effekt aus Nvidias Gameworks-Bibliothek, auf tessellierte Baumstämme sowie die teuren Gameworks-Schatten verzichten wir hingegen.

FAZIT

Spiele-PC für 400/500 Euro

Es ist möglich, für 400 Euro einen PC zu bauen, auf dem fast alle aktuellen Titel mit rund 30 Fps spielbar sind. Zusätzliches Geld sollte nach Möglichkeit in die Grafikkarte gesteckt werden – dies zeigen die deutlich besseren Ergebnisse des 500-Euro-Systems, das auch mit den meisten 2015 erscheinenden Titeln noch zurechtkommen sollte. Wer sich nicht mit weniger als Full HD und 60 Fps begnügen möchte, muss aber tiefer in die Tasche greifen – das stemmt kein Low-Budget-PC.

GRAFIKQUALITÄT IN FAR CRY 4

Minimale Details (1.280 × 720 Pixel)



PC-Games-Konfiguration (400-Euro-PC)



Maximale Details (1.920 × 1.080 Pixel, 4x MSAA)

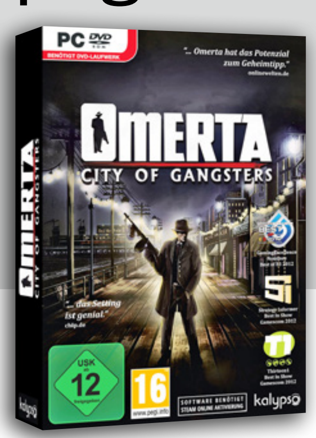


PC-Games-Konfiguration (500-Euro-PC)




Superheld auf Speed.

pcgames.de im Februar



Unser Tipp für Sammler der PC-Games-DVD: Empfänger des Abo-Newsletters können sich die beiden aktuellen DVD-Inlays herunterladen (auch möglich auf pcgames.de). Einfach ausdrucken, ausschneiden, einlegen!



So geht's: QR-Code mit Smartphone oder Tablet scannen – und ihr gelangt direkt zur entsprechenden Website. Eventuell benötigt das Gerät einen QR-Reader (gibt's kostenlos im App Store).

Von: Wolfgang Fischer

Neuigkeiten und Neuheiten rund um PC Games: Trefft die Redaktion auf Facebook, pcgames.de, Youtube & Co.!

Die neue digitale PC Games ist da!

Endlich plattformübergreifend verfügbar und mit vielen neuen Features!



Die PC Games gibt es ja schon eine ganze Weile in digitaler Form. Zuerst nur als PDF-Variante zum Download. Seit über zwei Jahren versorgen wir euch nun schon mit einer PC-Games-App für iOS-Tablets (und seit geraumer Zeit auch für Android-Tablets). Diese App enthält jeden Monat eine digitale Ausgabe des aktuellen Hefts inklusive aller Videos und umfangreicher Bildgalerien. Nun haben wir dieses digitale Angebot deutlich erweitert: Neu ist, dass ihr die PC Games jetzt auch auf Kindle-Fire-Tablets sowie auf allen Endgeräten mit Android- und iOS-Betriebssystem lesen könnt – sprich beispielsweise auch auf dem iPhone. Einfach auf einen Textabschnitt tippen und schon könnt ihr den entsprechenden Artikel Seite für Seite in einem einfachen Textmodus lesen. Darüber hinaus verfügt die neue digitale Ausgabe der PC Games auf jeder Plattform über eine Volltextsuchfunktion, die alle digitalen Ausgaben umfasst. Neu ist auch, dass ihr die PC Games künftig auch in eurem Browser lesen könnt – einfach auf epaper.pcgames.de surfen! Wichtig: Euer pcgames.de-Login funktioniert hier nicht. Außerdem handelt es sich hier aktuell noch um einen noch nicht voll optimierten Beta-Dienst, bei dem es noch zu Problemen kommen kann.



Um Ausgaben zu kaufen, müsst ihr euch erst einmal registrieren und mit diesen neuen Login-daten dann anmelden. Eine Registrierung lohnt sicht für euch, weil ihr dann alle Ausgaben, die ihr danach kauft, plattformübergreifend lesen könnt! Wenn ihr schon mal eine digitale Ausgabe über die PC-Games-App gekauft habt, dann könnt ihr diese nach einem App-Update wiederherstellen und erneut herunterladen. Aktuell funktioniert dies nur auf der Plattform (iOS, Android), auf der ihr die jeweilige Ausgabe ursprünglich gekauft habt. Wie schon geschrieben, arbeiten wir gerade noch daran, Registrierungs- und Anmeldeprozesse rund um die digitale Ausgabe zu verbessern und zu vereinheitlichen. Feedback ist nur natürlich erwünscht! Wie ihr uns erreicht, könnt ihr in unten stehendem Kasten nachlesen!



Der Abo-Newsletter

Exklusive Infos für PC-Games-Abonnenten

Leser-Aktionen, exklusive Gewinnspiele, Spezial-Angebote und Vorab-Informationen direkt aus der Redaktion – all das bietet der beliebte PC-Games-Abo-Newsletter. Und so bekommt ihr ihn: Einfach Name, Anschrift, E-Mail-Adresse und Abo-Nummer (findet ihr auf dem Adressen-Etikett eures Abo-Hefts) an abo@computec.de mailen – schon seid ihr auf dem Verteiler.

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de





PC-Games-Podcast



Hören (und sehen), was gespielt wird!

Tausende Fans freuen sich jede Woche auf den PC-Games-Podcast: In wechselnder Zusammenstellung diskutieren Redakteure über Spiele-Neuheiten, kommentieren aktuelle Meldungen und beantworten Leser-fragen. Mehr als 270 Sendungen sind erschienen, wöchentlich kommt eine hinzu. In Zukunft wird es auch Video-Podcasts geben, dann könnt ihr dem Team bei der „Arbeit“ zugucken. Übrigens: Auch bei iTunes gibt es ein Archiv bisheriger Folgen – gleich abonnieren!


Superheld auf Speed.
COMING FAST.
THE FLASH
DIE NEUE SERIE • AB 10. FEB • 20:15
#CatchTheFlash
© Warner Bros. Entertainment, Inc.

Im nächsten Heft

Vorabtest

Battlefield: Hardline



Räuber und Polizisten statt Soldaten, Innenstädte statt ausgedehnter Schlachtfelder: *Hardline* kombiniert typische *Battlefield*-Ballereien mit einem herrlich frischen Szenario. Wir testen die fast fertige Fassung!

Vorschau

Just Cause 3 | Wir verraten, wie sich der dritte Teil der abgedrehten Open-World-Action spielt.



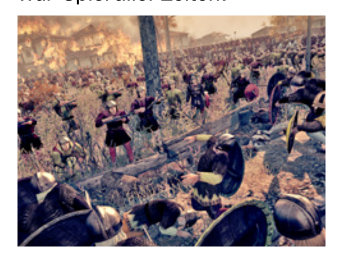
Sneak-Peek-Vorschau

Dungeons 2 | Wir zocken gemeinsam mit Lesern weltexklusiv den Kerkermeister-Simulator.



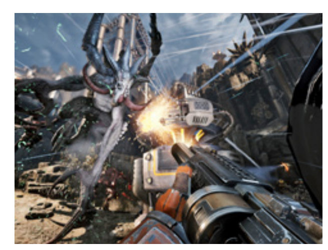
Test

Total War: Attila | Dank vieler neuer Features das beste *Total War*-Spiel aller Zeiten?



Test

Evolve | Viele Vorschusslorbeeren: Wie gut ist der neue Koop-Shooter der *Left 4 Dead*-Macher?



PC Games 03/15 erscheint am 25. Februar!

Vorab-Infos ab 21. Februar auf www.pcgames.de!

TOP-VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN **PC GAMES**

Auch die nächste PC Games Extended enthält wieder 16 zusätzliche Seiten, zwei Heft-DVDs (prall gefüllt mit mehreren Stunden HD-Videos) und eine gewohnt hochwertige Spiele-Vollversion.



* Alle Themen ohne Gewähr



computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Rainer Rosenbusch, Hans Ippisch

Chefredakteur Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Print Peter Bathge, Marc Brehme, Matti Sandqvist, Felix Schütz, Stefan Weiß,
Mitarbeiter dieser Ausgabe Andreas Bertits, Marco Cabibbo, Christian Dörre, Sascha Lohmüller, Philipp Reuter, Rainer Rosshirt, Lukas Schmid, Reinhard Staudacher, Christian Steingen, Daniel Waadt
Trainees Fabian Schäfer
Redaktion Hardware Frank Stöwer
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Frédérick Heinz, Monika Jäger, Jasmin Sen
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert
Video Unit Simon Fistrich (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Dominik Pache, Michael Schraut, Olaf Szymanski, Alexander Wadenstorfer, Marcus Winkler

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Head of Online Christian Müller
Chefredakteur Online (V.i.S.d.P.) Florian Stangl
Redaktion Online Matthias Dammes, David Martin, Maik Koch, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Sondes Hemam, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Verantwortlich für den Anzeigenteil René Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Anne Müller Tel. +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de
Petra Jaser Tel. +49 89 99341-124; petra.jaser@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH
Stresemannstraße 29, 22769 Hamburg
Tel.: +49 40 46 85 67-0
Fax: +49 40 46 85 67-39
www.stroeerdigitalmedia.de
Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 28 vom 01.01.2015

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 66,90 EUR, PC Games Magazin 41,- EUR
Österreich: PC Games Extended 74,10 EUR, PC Games Magazin 49,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 78,90 EUR, PC Games Magazin 53,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 4, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH